

**PERANCANGAN INTERIOR *COWORKING SPACE*  
DENGAN GAYA *POP ART* DI SEMARANG**

**TUGAS AKHIR KARYA**



Disusun Oleh :

Kartika Imantari

151510119

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**SURAKARTA**

**2019**

**PERANCANGAN INTERIOR *COWORKING SPACE*  
DENGAN GAYA *POP ART* DI SEMARANG**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain



Disusun Oleh :

Kartika Imantari

151510119

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
SURAKARTA**

**2019**

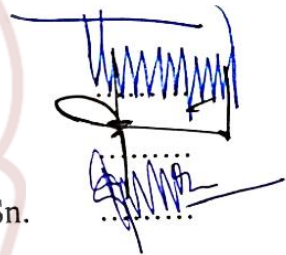
**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA**  
**PERANCANGAN INTERIOR *COWORKING SPACE***  
**DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG**

Oleh

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
pada tanggal 13 September 2019

Pembimbing / Penguji	: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn. M.Sn.
Ketua Penguji	: Sumarno, S.Sn., M. A.
Penguji Bidang	: Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 13 September 2019  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kartika Imantari

NIM : 15150119

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul : PERANCANGAN INTERIOR *COWORKING SPACE* DENGAN GAYA *POP ART* DI SEMARANG merupakan hasil perancangan saya dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir Karya ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surakarta, 13 September 2019

Yang menyatakan,

  
Kartika Imantari  
NIM. 15150119



## MOTTO

Islam, Iman, dan Ihsan

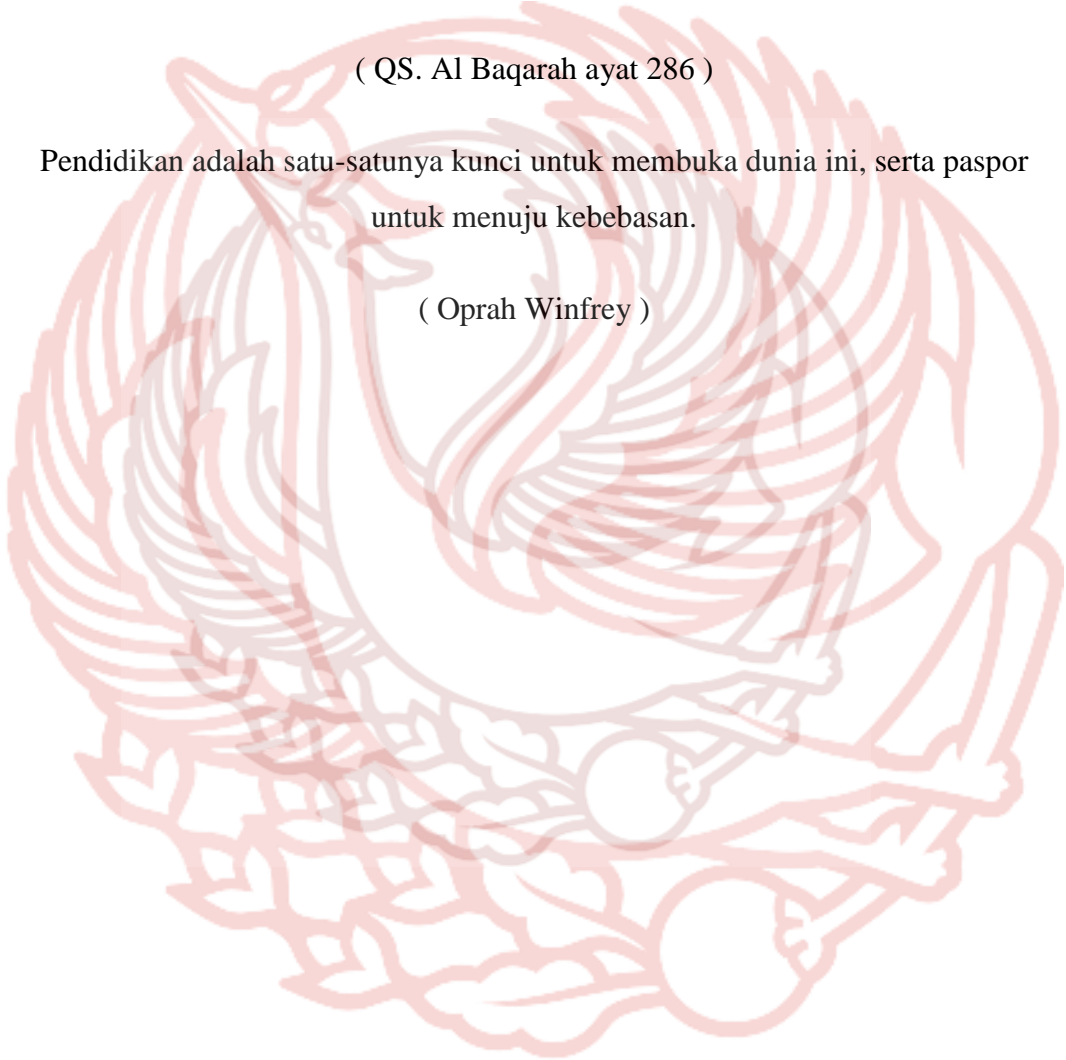
( Penulis )

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya

( QS. Al Baqarah ayat 286 )

Pendidikan adalah satu-satunya kunci untuk membuka dunia ini, serta paspor untuk menuju kebebasan.

( Oprah Winfrey )



## ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG (Kartika Imantari, 2019, xvi dan 216 Halaman). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Kota Semarang berkembang menjadi kota yang memfokuskan pada perdagangan dan jasa. Semakin berkembangnya pekerjaan melalui media *digital platform* dan sebagai perintis usaha baru dengan biaya yang belum tinggi maka dibutuhkan tempat untuk mewadahi jalannya kegiatan – kegiatan tersebut. Perancangan Interior *Coworking Space* di Semarang bertujuan untuk mewadahi perusahaan kecil yang belum memiliki kantor tetap, para *startup*, maupun *freelancer*. Salah satu bentuk fasilitas yang mulai banyak dikembangkan dan diminati adalah *coworking space*. *Coworking Space* di Semarang dihadirkan dengan gaya *Pop Art* dan bertemakan *Warak Ngendog* yang merupakan ikon Kota Semarang. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan fungsi, ergonomi, estetika dan warna. Hasil dari perancangan ini berupa *Coworking Space* yang dapat digunakan sebagai tempat kerja sekaligus untuk memperluas jaringan kerja; memiliki tempat yang nyaman, aman, dan mampu mengakomodasi kebutuhan pekerja kreatif; serta memiliki ciri khas interior Semarang-an karena menggunakan *Warak Ngendog* sebagai tema perancangannya. *Coworking Space* di Semarang memiliki fasilitas yang terdiri dari, *lobby*, *lounge*, *staff office*, *private office*, *working space*, *maker space*, *meeting room*, *auditorium*, *pantry*, *toilet*, dan mushola.

Kata kunci : *Interior, Coworking Space, Warak Ngendog, Pop Art*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya dengan judul “Perancangan Interior *Coworking Space* dengan *Gaya Pop Art* di Semarang”. Tugas Akhir Kekaryaannya ini diajukan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Proses penyusunan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini tiada artinya tanpa bantuan serta dukungan baik moral dan material yang berharga dari semua pihak yang sangat sungguh – sungguh dalam membimbing dan meluangkan banyak waktu untuk penulis. Rasa syukur dan terimakasih yang sedalam – dalamnya penulis sampaikan kepada :

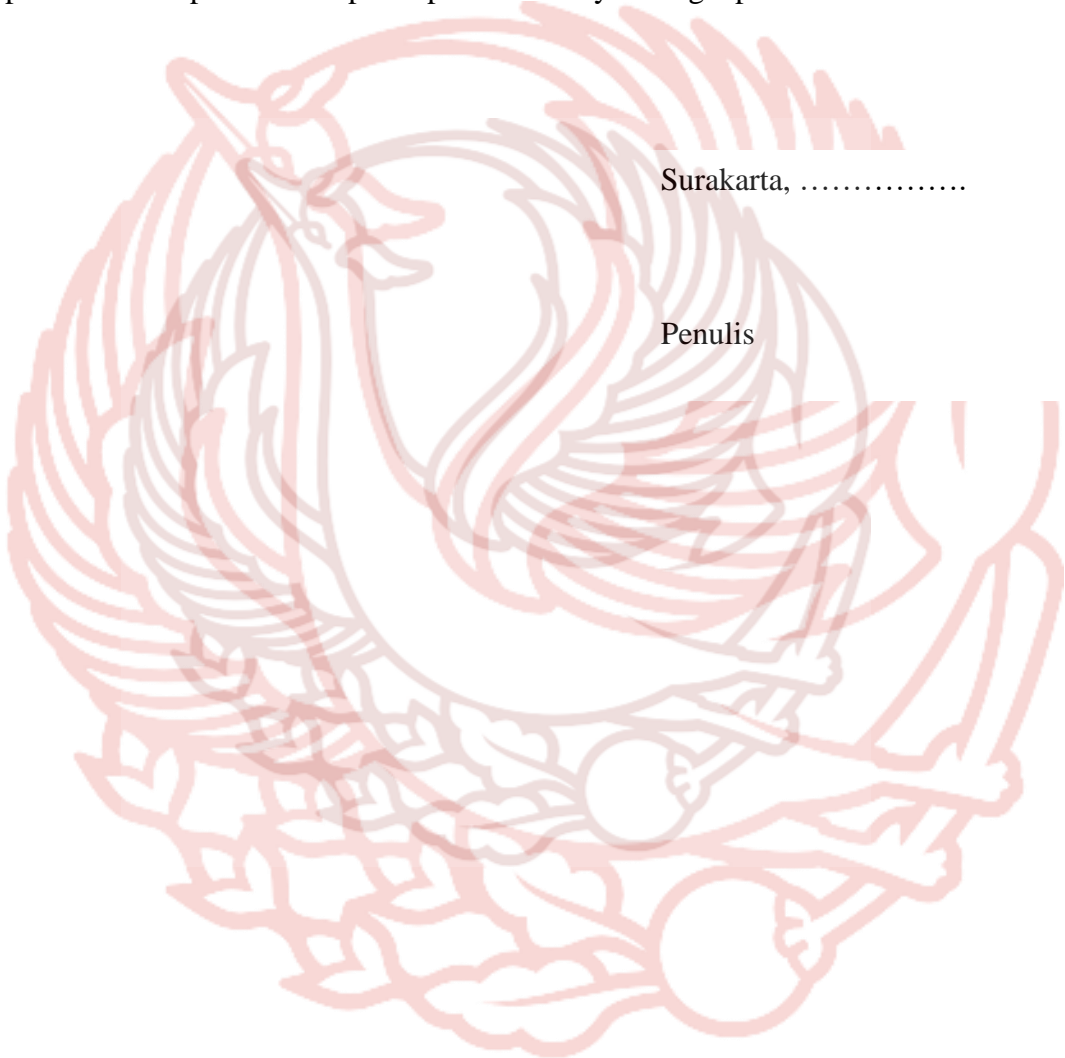
1. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan selaku Dosen Pembimbing Akademi yang membimbing dengan sepenuh hati, sabar dan ikhlas, serta meluangkan waktu untuk penulis guna memberikan saran dan masukan kepada penulis.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk membuat karya ini.

4. Bapak / Ibu Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis dari semester awal hingga semester akhir.
5. Keluarga khususnya bapak dan ibu (Ibu Istikomah dan Bapak Sukanto) serta saudara saya Candraningtyas Islamintari, Ikhsan Bagaskoro yang selalu memberikan motivasi, masukan secara moril maupun material, doa dan semangat bagi penulis yang memiliki nilai lebih dari sebuah pengorbanan.
6. Faris, Catarina, Mia, Zulfa, Indah, Eva, Anam, Rasyid, Dipa, Dhanar, Nanda yang selalu menemani, memberi semangat dan memberi masukan penulis, sehingga Tugas Akhir Kekaryaannya ini dapat segera terselesaikan.
7. Teman – teman Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta, khususnya angkata 2015 yang telah berjuang bersama dan saling memberikan semangat.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu – persatu dan telah membantu dalam bentuk apapun dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Kekaryaannya ini, saya ucapkan terimakasih dan semoga Allah SWT akan membalas kebaikannya.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir Kekaryaan ini masih terdapat kekurangan dan kekeliruan, maka dari itu penulis mengharap kritik dan saran yang berguna untuk melengkapi Laporan Tugas Akhir Kekaryaan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan kepada semua pihak pada umumnya sebagai pembaca.

Surakarta, .....

Penulis





## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide / Gagasan Perancangan .....	9
C. Tujuan Perancangan .....	10
D. Manfaat Perancangan .....	10
1. Untuk Masyarakat .....	10
2. Untuk Penulis / Mahasiswa Desain .....	10
3. Untuk Umum .....	11
4. Untuk Lembaga .....	11
E. Tinjauan Sumber Perancangan .....	11
F. Landasan Perancangan .....	14
1. Pendekatan Fungsi .....	14
2. Pendekatan Ergonomi .....	20
3. Pendekatan Estetika .....	27
4. Pendekatan Psikologi Warna .....	31
G. Metode Perancangan .....	34
1. Tahap Orientasi .....	34
2. Tahap Pembuatan Program Dasar .....	35
3. Tahap Pengulangan Pemrograman .....	35
4. Tahap Desain .....	35
H. Sistematika Penulisan .....	37

BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN .....	40
A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan .....	40
1. Tinjauan Objek Perancangan.....	40
2. Tinjauan Interior Obyek Perancangan.....	50
B. Tinjauan Data Lapangan Obyek Perancangan .....	61
1. Data Lapangan.....	61
2. Data Lapangan Jakarta <i>Creative Hub</i> .....	67
BAB III TRANSFORMASI DESAIN .....	76
A. Pengertian Objek Garap .....	76
1. Perancangan .....	76
2. Interior.....	77
3. <i>Coworking Space</i> .....	77
4. <i>Gaya Pop Art</i> .....	77
5. Kota Semarang .....	78
6. Tema.....	79
B. Batasan Ruang Lingkup Garap.....	79
C. <i>Site Plan</i> .....	80
1. Potensi Lingkungan dan Tapak .....	82
2. Aksesibilitas Site .....	82
3. Lintasan Matahari.....	83
a. Radasi sinar matahari .....	85
b. Angin.....	85
c. Temperatur .....	85
D. Waktu Operasional .....	86
E. Struktur Organisasi.....	87
1. <i>CEO / CO-Founder</i> .....	87
2. <i>Communication Manager</i> .....	87
3. <i>Finance</i> .....	88
4. <i>Operations Manager</i> .....	88
5. <i>Events Manager</i> .....	89
6. <i>IT Specialist</i> .....	89
7. <i>Receptionist</i> .....	89

8. <i>Staff</i> .....	89
9. <i>Cleaning Service</i> .....	90
10. <i>Security</i> .....	90
F. Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang.....	90
1. Pola Aktivitas Pekerja <i>Coworking Space</i> .....	94
2. Pola Aktivitas Pengelola <i>Coworking Space</i> .....	94
3. Pola Aktivitas <i>Receptionist</i> .....	95
4. Pola Aktivitas Pengunjung <i>Coworking Space</i> .....	95
5. Pola Aktivitas <i>Cleaning Service Coworking Space</i> .....	96
G. Program Ruang.....	97
1. Kapasitas Besar Ruang .....	97
2. Hubungan Antar Ruang.....	107
3. <i>Zoning dan Grouping</i> .....	111
4. Sirkulasi.....	115
5. Layout.....	121
H. Tema dan Gaya.....	123
1. Tema.....	123
2. Gaya .....	125
I. Elemen Pembentuk Ruang .....	126
1. Lantai.....	127
2. Dinding.....	133
3. Ceiling .....	139
J. Elemen Pengisi Ruang.....	141
1. Mebel.....	142
2. Asesoris Interior .....	159
K. Tata Kondisi Ruang .....	160
1. Pencahayaan .....	161
2. Penghawaan.....	165
L. Sistem Keamanan .....	166
BAB IV HASIL DESAIN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Gambar Denah Existing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Gambar Keyplan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Gambar Denah Layout .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

D. Gambar Denah Rencana Pola Lantai.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Gambar Denah Rencana Ceiling dan Lampu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Gambar Potongan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Gambar Detai Konstruksi Millwork.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Gambar Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
I. Gambar Furniture Terpilih .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
J. Skema Bahan dan Warna.....	204
K. Perspektif.....	206
BAB V PENUTUP .....	209
A. Kesimpulan.....	209
B. Saran .....	211
1. Bagi Pemerintah .....	211
2. Bagi Pengelola.....	211
3. Bagi Masyarakat.....	212
DAFTAR PUSTAKA .....	213

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Resepsionis / penerima tamu.....	22
Gambar 1. 2. Kantor utama / kantor pengelola .....	23
Gambar 1. 3. Rental office / privat office meja persegi .....	23
Gambar 1. 4. Rental office / privat office meja bundar .....	24
Gambar 1. 5. Resepsionis / penerima tamu.....	24
Gambar 1. 6. Bar tampak samping kiri .....	25
Gambar 1. 7. Bar tampak atas .....	25
Gambar 1. 8. Bar tampak samping kanan .....	26
Gambar 1. 9. Meeting Room / ruang rapat .....	26
Gambar 1. 10. Meeting room / ruang rapat.....	27
Gambar 1. 11. Diagram Warna .....	34
Gambar 1. 12. Skema Pemrograman Kurtz .....	36
Gambar 1. 13. Metode pemrograman Kurtz .....	37
 Gambar 2. 1. Pola Aktifitas Pengguna.....	 44
Gambar 2. 2. Struktur Organisasi.....	46
Gambar 2. 3. Peta Lokasi Conclave Wijaya Coworking Space.....	61
Gambar 2. 4. Harga Sewa Auditorium Conclave .....	63
Gambar 2. 5. Harga Sewa Coworking Space Conclave.....	63
Gambar 2. 6. Harga Sewa Meeting Room Conclave .....	63
Gambar 2. 7. Harga Sewa Private Office Conclave.....	64
Gambar 2. 8. Harga Sewa Virtual Office Conclave.....	64
Gambar 2. 9. Foto Kondisi Lapangan Auditorium Conclave .....	65
Gambar 2. 10. Foto Kondisi Lapangan Working Space Conclave .....	65
Gambar 2. 11. Foto Kondisi Lapangan Lobby Conclave .....	66
Gambar 2. 12. Foto Kondisi Lapangan Private Office Conclave .....	66
Gambar 2. 13. Foto Kondisi Lapangan Meeting Room Conclave.....	67
Gambar 2. 14. Foto Kondisi Lapangan Maker Space Jakarta Creative Hub .....	68
Gambar 2. 15. Foto Kondisi Lapangan .....	69



Gambar 2. 16. Foto Kondisi Lapangan Exhibition Space Jakarta Creative Hub...	70
Gambar 2. 17. Foto Kondisi Lapangan Classroom Jakarta Creative Hub .....	71
Gambar 2. 18. Foto Kondisi Lapangan Library Jakarta Creative Hub .....	72
Gambar 2. 19. Foto Kondisi Lapangan Inspiration Corner Jakarta Creative Hub.	73
Gambar 2. 20. Foto Kondisi Lapangan Meeting Room Jakarta Creative Hub .....	74
Gambar 2. 21. Foto Kondisi Lapangan Receptionist Jakarta Creative Hub .....	75

Gambar 3. 1. Batasan Ruang Lingkup Garap Perancangan Interior Coworking Space di Kota Semarang .....	80
Gambar 3. 2. Peta Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang .....	81
Gambar 3. 3. Site Plan Perancangan Interior Coworking Space di Kota Semarang. Tanda Lingkaran Kuning Menunjukkan Lokasi Perancangan.....	81
Gambar 3. 4. Struktur Organisasi untuk Perancangan Interior Coworking Space di Kota Semarang .....	87
Gambar 3. 5. Pola Aktivitas Pekerja Coworking Space .....	94
Gambar 3. 6. Pola Aktivitas Pengelola Coworking Space .....	94
Gambar 3. 7. Pola Aktivitas Receptionist Coworking Space .....	95
Gambar 3. 8. Pola Aktivitas Receptionist Coworking Space .....	95
Gambar 3. 9. Pola Aktivitas Receptionist Coworking Space .....	96
Gambar 3. 10. Alternatif Zoning and Grouping .....	113
Gambar 3. 11. Alternatif Zoning and Grouping .....	114
Gambar 3. 12. Sirkulasi Pekerja dan Cleaning Service .....	117
Gambar 3. 13. Sirkulasi Pekerja dan Cleaning Service .....	118
Gambar 3. 14. Sirkulasi Pekerja dan Cleaning Service .....	119
Gambar 3. 15. Sirkulasi Pekerja dan Cleaning Service .....	120
Gambar 3. 16 Layout Lantai Dasar Coworking Space Semarang .....	121
Gambar 3. 17 Layout Lantai 1 Coworking Space Semarang.....	122
Gambar 3. 17. Transformasi desain kursi untuk Perancangan Interior <i>Coworking Space</i> di Kota Semarang .....	142
Gambar 3. 18. Dinding Partisi Warak Ngendok Tampak Depan .....	143
Gambar 3. 19. Dinding Partisi Warak Ngendok Perspektif.....	143

Gambar 3. 20. Art Work Warak Ngendog untuk Coworking Space .....159

Gambar 3. 21. Puzzle Warak Ngendog untuk dinding Coworking Space .....159



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Klasifikasi Aktivitas Berdasar Jumlah Pengguna .....	43
Tabel 3. 1. Jadwal Operasional Coworking Space Semarang .....	86
Tabel 3. 2. Analisa Aktifitas, Kebutuhan Ruang, dan Kebutuhan Furniture Perancangan Interior Coworking Space di Kota Semarang .....	91
Tabel 3. 3. Kebutuhan Ruang.....	96
Tabel 3. 4 Kapasitas Besaran Ruang.....	98
Tabel 3. 5. Hubungan Antar Ruang .....	110
Tabel 3. 6. Pembagian Ruang Berdasarkan Sifatnya untuk Perancangan Interior Coworking Space di Kota Semarang .....	112
Tabel 3. 7. Elemen Pembentuk Ruang Lantai.....	128
Tabel 3. 8. Elemen Pembentuk Ruang Dinding.....	133
Tabel 3. 9. Daftar Kebutuhan Ceiling Coworking Space .....	139
Tabel 3. 10. Daftar Kebutuhan Furniture Coworking Space .....	144
Tabel 3. 11. <i>Daftar Kebutuhan Pencahayaan Buatan ( Lampu )</i> Coworking Space .....	162
Tabel 3. 12. <i>Daftar Kebutuhan Sistem Penghawaan</i> Coworking Space .....	165
Tabel 3. 13. Daftar Kebutuhan Sistem Keamanan Coworking Space .....	166

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kota Semarang yang merupakan ibukota Propinsi Jawa Tengah adalah satu-satunya kota di Propinsi Jawa Tengah yang dapat digolongkan sebagai kota metropolitan. Sebagai ibukota propinsi, Kota Semarang menjadi parameter kemajuan kota-kota lain di Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang memiliki luas wilayah 373,70 km<sup>2</sup>. Secara administratif Kota Semarang terbagi menjadi 16 kecamatan dan 177 kelurahan. Secara topografi, Kota Semarang terdiri atas daerah pantai, dataran rendah dan perbukitan, sehingga memiliki wilayah yang disebut sebagai kota bawah dan kota atas.<sup>1</sup>

Seiring dengan perkembangan kota, Kota Semarang berkembang menjadi kota yang memfokuskan pada perdagangan dan jasa. Berdasarkan lokasinya, kawasan perdagangan dan jasa di Kota Semarang terletak menyebar dan pada umumnya berada di sepanjang jalan – jalan utama. Kawasan perdagangan modern, terutama terdapat di kawasan Simpanglima yang merupakan urat nadi perekonomian Kota Semarang.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Profil Kabupaten / Kota Semarang, ( [ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/semarang.pdf](http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/semarang.pdf) )

<sup>2</sup> Fitri. 2015. *Gambaran Umum Kota Semarang*, (Online), ([eprints.undip.ac.id/61256/3/BAB\\_II.pdf](http://eprints.undip.ac.id/61256/3/BAB_II.pdf)), diakses pada 3 Mei 2019, 12.30 WIB.



Potensi pengembangan kawasan/wilayah, berdasarkan deskriptif karakteristik wilayah dan berpedoman pada Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang, maka Kota Semarang memiliki rencana pola ruang wilayah kota yang terdiri atas kawasan lindung dan kawasan budidaya (Pasal 57 ayat 1). Maka sesuai yang dimaksud dalam pasal 57 ayat 1 huruf b (kawasan budidaya), Kota Semarang merupakan wilayah yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan budidaya, yaitu sebagai kawasan hutan produksi; kawasan perumahan; kawasan perdagangan dan jasa; kawasan perkantoran; kawasan pendidikan; kawasan industri; kawasan olah raga; kawasan wisata; kawasan transportasi; kawasan pertahanan dan keamanan; kawasan peruntukan pertanian; kawasan peruntukan perikanan; kawasan peruntukan pertambangan; kawasan pelayanan umum; dan kawasan ruang terbuka non hijau (Pasal 78)<sup>3</sup>.

Kota Semarang berkembang menjadi kota yang progresif, hal ini terlihat dari semakin banyaknya orang – orang kreatif yang bermunculan di dalamnya yang ingin menjadikan Kota Semarang dan Indonesia menjadi lebih baik lagi. Banyak usaha kreatif yang bermunculan di Kota Semarang, khususnya usaha – usaha kreatif yang didirikan oleh anak – anak muda, dari mulai *brand fashion, music, film, visual art, culinary* dan berbagai usaha kreatif lainnya. Pelaku – pelaku kreatif ini merintis karir berbasis *networking* dan *digital (startup dan freelancers)*.<sup>4</sup>

Semakin berkembangnya pekerjaan melalui media *digital platform* dan sebagai perintis usaha baru dengan biaya yang belum tinggi maka

---

<sup>3</sup> Peraturan Daerah Kota Semarang, Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 – 2031.

<sup>4</sup> Anindiya Kusumaputri, *Impala Space*, (Online), ( <https://www.youtube.com/watch?v=h5IVenebotM&t=1s> ), 17 Desember 2017, diakses pada 6 Maret 2019, 14.20 WIB.



dibutuhkan tempat untuk mewadahi jalannya kegiatan – kegiatan tersebut. Tempat yang nyaman, aman, dan mampu mengakomodasi kebutuhan pekerja kreatif menjadi tuntutan, salah satu bentuk fasilitas yang mulai banyak dikembangkan dan diminati adalah *coworking space*. *Coworking Space* dapat menjadi solusi yang tepat, karena penggunaannya bersifat *network sharing* sehingga dapat menekan biaya operasional. Fasilitas *coworking space* tersebut dapat digunakan untuk perusahaan kecil yang belum memiliki kantor tetap, para *startup* (Istilah yang merujuk pada semua perusahaan yang belum lama beroperasi dan sebagian besar merupakan perusahaan yang baru didirikan dan berada dalam fase pengembangan dan penelitian untuk menemukan pasar yang tepat<sup>5</sup>), *freelancer* (seseorang yang bekerja sendiri dan tidak berkomitmen kepada majikan jangka panjang tertentu<sup>6</sup>), dan pelajar juga dapat menggunakan tempat tersebut.

Menurut Renaca Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang, pemerintah kota juga telah menetapkan wilayah – wilayah yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat bangunan / gedung perkantoran, yaitu di daerah sepanjang Jalan Veteran dan Jalan Pahlawan.<sup>7</sup>

Selain tempat, produktifitas kerja merupakan poin terpenting dalam pola kerja manusia. Suasana kerja yang menyenangkan dapat meningkatkan produktifitas kerja. *Coworking Space* merupakan wadah yang dapat mendukung aktifitas serta meningkatkan produktifitas kerja pekerja di

---

<sup>5</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan\\_rintisan](https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan_rintisan), diakses pada 19 Agustus 2019, 22.10 WIB.

<sup>6</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Tenaga\\_lepas](https://id.wikipedia.org/wiki/Tenaga_lepas), diakses pada 19 Agustus 2019, 22.22 WIB.

<sup>7</sup> Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang. Tahun 2011 – 2031.

dalamnya. Suasana yang baik merupakan hal yang perlu diterapkan dalam desain *coworking space* melalui penataan menggunakan teori – teori psikologi dengan harapan, adanya pengaturan pada *coworking space* sebagai lingkungan binaan, pekerja dapat merasakan suasana menyenangkan melalui stimulan-stimulan yang dihadirkan sehingga menjadi lebih produktif dalam bekerja.

*Coworking Space* diperuntukkan bagi para pekerja independen maupun tim profesional karena menawarkan suasana kerja yang kolaboratif sehingga para pekerja dapat berinteraksi dengan *startup* lainnya dengan berkomunikasi dan bertukar ide serta memberikan saran dalam mengerjakan suatu proyek. Hubungan sosial akan terbangun antara para member karena mereka dapat saling berinteraksi dengan pekerja lainnya dan secara tidak langsung mereka telah membangun sebuah komunitas dalam *coworking* dan akan lebih mudah dalam berbagi informasi, berkonsultasi, mengadakan suatu kerja sama, atau sekedar menambah teman. Para pekerja di dalamnya juga dapat memperluas jaringan personal maupun profesional dengan cepat.

Perancangan *Coworking Space* harus memperhatikan disiplin ilmu desain interior, yaitu suatu perancangan ruang dalam dengan menyatukan elemen - elemen menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu yang bertitik tolak pada aspek estetis, keamanan dan kenyamanan.<sup>8</sup> Perancangan *coworking space* akan dirancang dengan

---

<sup>8</sup> Dwi Retno Sri Ambarwati. 2017. *Mata Kuliah Desain Interior*. Yogyakarta : UNY. Hlm. 3.

desain ruangan yang disesuaikan dengan tren masa kini agar dapat membuat para pekerja menjadi lebih produktif, efisien, termotivasi serta terinspirasi dan dapat membangun *mood* untuk bekerja. Harga sewa ruangan yang murah dan lokasi strategis menjadi pertimbangan para *startup* untuk memilih *coworking space* dibandingkan dengan menyewa kantor konvensional atau ruko, juga kontrak sewa yang fleksibel yang menjadi keunggulan dari *coworking space*.<sup>9</sup>

Fasilitas yang disediakan di dalam *coworking space* harus dapat memenuhi kebutuhan – kebutuhan penting pekerja di dalamnya, dengan tujuan untuk lebih mempermudah pekerja dalam menjalankan aktifitas pekerjaannya. Berikut merupakan fasilitas yang keberadaannya sangat penting dalam perancangan *coworking space*, yaitu :<sup>10</sup>

1. *Lobby*
2. *Staff Office*
3. *Library*
4. *Working Space*
5. *Lounge*
6. *Meeting Room*
7. *Maker Space*

---

<sup>9</sup> Muhammad Adyansah Aziz. 2017. *Perancangan Interior Coworking Space Jakarta*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

<sup>10</sup>Coworking Space, Konsep Ruang Kerja Khas Milenial, (Online), (<http://www.lupadaratan.com/2017/09/co-working-konsep-ruang-kerja-khas.html>), diakses pada 01/05/18, 15.00 WIB.

8. *Auditorium*

9. *Private Office*

10. *Pantry*

11. *Garden Area*

12. *Toilet*

Pelayanan yang digunakan di *Coworking Space* menggunakan sistem pelayanan kantor sewa pada umumnya, yaitu dengan pelayanan secara *online* dan *offline*. Salah satu keunggulan sistem pelayanan *coworking space* yaitu menggunakan sistem *Virtual Office* yang merupakan sebuah bentuk aplikasi layanan perkantoran dalam format *virtual* yang bekerja secara *online*. *Virtual Office* adalah sebuah "ruang kerja" yang berlokasi di dunia internet, tempat seorang individu dapat menyelesaikan tugas – tugas yang diperlukan untuk melaksanakan bisnis profesional atau pribadi tanpa memiliki "fisik" lokasi usaha.<sup>11</sup>

Perancangan *coworking space* mengangkat gaya *pop art design*. *Pop art* berasal dari kata *popular art* yang artinya aliran seni yang memanfaatkan simbol - simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti surat kabar, televisi, iklan, media sosial, dan lain sebagainya. *Pop Art* merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal-awal zaman *post modern art*, zaman

---

<sup>11</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor\\_virtual](https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor_virtual), diakses pada 19 Agustus 2019, 22.37 WIB.



di mana semua orang mulai bosan dengan gaya modern. *Pop art* merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.<sup>12</sup>

Di tahun 1957, seorang seniman pop Ricard Hamilton mendefinisikan karakteristik *Pop Art* yaitu, *popular* (didesain untuk *audience* secara luas), sebagai solusi jangka pendek, dapat dihabiskan (mudah dilupakan), berbiaya murah, diproduksi secara massal, muda (cocok untuk anak muda), jenaka, menggairahkan, memiliki maksud, memiliki daya tarik, bisnis yang besar.<sup>13</sup>

Lukisan-lukisan *Pop Art* cenderung memiliki warna-warna yang mencolok, biasanya merah, kuning, dan biru. Gambar-gambar di dalam *Pop Art* berupa gambar yang *flat* seperti dalam buku-buku komik.<sup>14</sup> Warna – warna yang atraktif pada gaya *pop art* ini juga sangat tepat bila diterapkan sebagai warna pada perancangan *coworking space* karena warna – warna yang digunakan dapat menimbulkan perasaan bahagia, ceria, semangat, dan dapat membangkitkan ide – ide kreatif yang sangat cocok untuk para pekerja.

Gaya desain interior *pop art* sangat emosional dan energik, sehingga sangat dekat dengan anak muda yang siap hidup dalam gerakan abadi. Bahkan dari fakta bahwa hanya nama gaya seni ini, termasuk desain interior, dapat dipahami sebagai *hacking cutton*, mengikuti bahwa

---

<sup>12</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art) , diakses pada tanggal 04-05-2019, 21:22 WIB.

<sup>13</sup> Ford Carin T. 2001. *Andy Warhol: Pioneer of Pop Art*. New Jersey: Enslow Publishers.

<sup>14</sup> Sipperley Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.



tujuannya adalah untuk mengejutkan, untuk mendorong ke goncangan ringan.<sup>15</sup>

Tema dari perancangan *coworking space* yaitu *shine with local culture* yang artinya perancangan *coworking space* mengangkat semarak budaya lokal Kota Semarang yang disebut dengan *Dugderan* dengan ikon *Warak Ngendog* sebagai tema utamanya. Tema tersebut dipilih karena arak – arakan *Warak Ngendog* merupakan budaya lokal Kota Semarang yang paling populer. Warna – warna atraktif juga merupakan warna yang diterapkan dalam acara tersebut.<sup>16</sup> Sehingga penerapan tema tersebut sangat cocok bila dikolaborasikan dengan penggunaan gaya *pop art* untuk perancangan *coworking space*.

Perancangan desain interior *coworking space* menjadi hal yang sangat penting untuk dapat mewadahi para pekerja industri kreatif yang membutuhkan fasilitas kantor agar dapat menunjang kebutuhannya. Desain yang menarik, kekinian dengan warna yang atraktif dan penerapan tema budaya lokal di dalamnya sangat cocok diterapkan dalam desain *coworking space* tersebut. Segala hal yang berkaitan dengan aspek psikologi desain sangat penting untuk diperhatikan agar dapat memberikan manfaat yang besar bagi pengguna di dalamnya. Dengan adanya konsep *coworking space* yang menarik diharapkan dapat membantu meningkatkan produktifitas pekerja pada wilayah tersebut.

---

<sup>15</sup> *Small Design Ideas*. <https://www.smalldesignideas.com/pop-art-interior-design-style.html>, diakses pada Jumat 16 Agustus 2019.

<sup>16</sup> Supramono.2007.*Tesis Makna Warak Ngendog dalam Tradisi Ritual Dugderan di Kota Semarang*. Semarang : UNNES.

## B. Ide / Gagasan Perancangan

Berdasarkan perancangan desain interior *Coworking Space* dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Perancangan interior *coworking space* yang mampu memfasilitasi kebutuhan penggunanya baik pengelola maupun konsumen dengan berbagai profesi (Aplikasi dan *Game Developer*, Desain Komunikasi Visual, *Fashion*, Penerbitan dan Periklanan) dalam satu tempat yang menarik, aman, dan nyaman.
2. Perancangan interior *coworking space* menerapkan gaya *pop art* dengan tema budaya lokal *Warak Ngendog*. Gaya dan tema dicapai dengan pemilihan bentuk dan warna. Pertimbangan gaya dan tema tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang secara psikologis dapat membangkitkan kreatifitas, semangat dan produktifitas kerja.

### **C. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan perancangan desain interior *Coworking Space* dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Merancang interior *coworking space* yang mampu memfasilitasi kebutuhan penggunanya baik pengelola maupun konsumen dengan berbagai profesi (Aplikasi dan *Game Developer*, Desain Komunikasi Visual, *Fashion*, Penerbitan dan Periklanan) dalam satu tempat yang menarik, aman, dan nyaman.
2. Merancang interior *coworking space* dengan menerapkan gaya *pop art* menggunakan tema budaya lokal *Warak Ngendog*.

### **D. Manfaat Perancangan**

Perancangan interior *Coworking Space* ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat diantaranya :

#### **1. Untuk Masyarakat**

Diharapkan mampu memberikan wawasan referensi dalam desain alternatif tempat kerja yang baik untuk pemenuhan kebutuhan sebagai pekerja.

#### **2. Untuk Penulis / Mahasiswa Desain**

Untuk pengembangan ide dan gagasan terutama untuk merancang desain interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan

memberikan fasilitas yang ada, serta mendapat pengalaman untuk memecahkan masalah – masalah yang ada khususnya untuk desain perkantoran dan *coworking space*.

### **3. Untuk Umum**

Sebagai wacana dan wawasan bagi pembaca mengenai perancangan *coworking space*.

### **4. Untuk Lembaga**

Diharapkan karya ini dapat digunakan sebagai wacana (referensi) bahan pustaka dan sebagai pengembangan ilmu desain interior dalam dunia akademik khususnya untuk perancangan perkantoran dan *coworking space*.

## **E. Tinjauan Sumber Perancangan**

Berdasarkan hasil data lapangan dan pencarian literatur, didapatkan beberapa judul mengenai *coworking space*, yakni :

1. Muhammad Andyansah Aziz, Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Perancangan Interior *Coworking Space* Jakarta” tahun 2017. Dalam perancangannya mengangkat desain *coworking space* gaya kontemporer dengan konsep *working everywhere* dan *social intensity*. Konsep desain yang digunakan

yaitu untuk menciptakan ruang kerja yang kolaboratif. Karakter ruang yang diambil dari tema kontemporer disesuaikan dengan para calon member *coworking* yang *up to date* dan *simple*. Perasamaan dari perancangan diatas dengan perancangan Interior *Coworking Space* di Semarang adalah mengangkat objek yang sama yaitu *coworking space*. Perbedaan dari perancangan tersebut adalah dari segi konsep desain ruangan, kebutuhan ruang / jenis ruang yang ada di dalamnya, dan pendekatan yang digunakan.

2. Valentina Kris Utami, Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang berjudul “Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan *Coworking Space* di Yogyakarta” tahun 2017. Dalam perancangannya mengangkat *coworking space* dengan desain yang ditujukan kepada masyarakat industri kreatif di Kota Yogyakarta dengan menerapkan aspek – aspek psikologis ruang untuk meningkatkan produktivitas kerja dan merancang *coworking space* dengan landasan konseptual terperinci. Perasamaan dari perancangan diatas dengan perancangan Interior *Coworking Space* di Semarang adalah merancang *coworking space* dan menggunakan pendekatan aspek psikologis ruang. Perbedaan dari perancangan tersebut yaitu pada konsep desain yang dirancang dan tujuan dari perancangan.
3. Vandi Saptiawan Baskara, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, “Perancangan Interior *Cafe* dan *Co-Working Space* Blendoeck



dengan Penerapan Batik Belanda di Kota Lama Semarang”, tahun 2016. Perancangan dengan memanfaatkan gedung bekas kantor BTPN untuk dialih fungsikan menjadi *cafe and coworking space* Blendoek. Dalam perancangannya mengangkat konsep *cafe and coworking space* yang dijadikan satu tempat dengan mengusung nuansa kolonial menyesuaikan bangunan disekitarnya. Perasamaan dari perancangan diatas dengan perancangan Interior *Coworking Space* di Semarang adalah merancangan *coworking space* dan wilayah objek perancangannya, yaitu Kota Semarang. Perbedaan dari perancangan tersebut terdapat pada objek perancangannya, yaitu Vandi Saptiawan Baskara menggunakan gedung bekas kantor BTPN untuk dijadikan *coworking space*, sedangkan Perancangan Interior *Coworking Space* di Semarang merupakan proses perancangan dari awal berdirinya bangunan.

Berdasarkan beberapa penulisan dan karya ilmiah diatas, maka perancangan interior *coworking space* di Semarang dapat dikatakan originalitasnya.

## F. Landasan Perancangan

Perancangan interior *coworking space* terdiri atas resepsionis, ruang tunggu, kantor utama / kantor pengelola, perpustakaan, ruang kerja / area kerja, ruang santai, ruang rapat, auditorium, kantor sewa, dapur, ruang pribadi, taman, kamar mandi, ruang kebersihan. Kelengkapan fasilitas – fasilitas di dalam *coworking space* diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan aktifitas dan menjadi daya tarik tersendiri untuk pengguna / pekerja di dalamnya agar lebih mudah dan nyaman dalam bekerja. Seorang desainer interior harus mampu menyelesaikan permasalahan dalam desain saat melakukan pengumpulan data dan dapat mengakomodasi kebutuhan sehingga pengguna dapat memenuhi berbagai kebutuhan aktifitas pekerjaan di dalamnya. Maka untuk mewujudkannya diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain. Fungsi pendekatan desain ialah untuk menganalisis, menemukan alternatif solusi desain, dan menghasilkan desain yang baik, diantaranya sebagai berikut :

### 1. Pendekatan Fungsi

#### a. *Lobby Area* (resepsionis, ruang tunggu)

*Lobby area* merupakan *main entrance* dalam sebuah bangunan *commercial public*. Dalam arsitektur, *lobby area* merupakan ruang peralihan. Lobi merupakan penghubung pintu masuk suatu bangunan

dengan ruang – ruang di dalamnya.<sup>17</sup> Fungsinya sebagai tempat lalu – lalang dan merupakan ruang peralihan yang terbuka untuk umum yang dapat menghubungkan tempat – tempat pertemuan di bangunan tersebut. Pada area lobi terdapat ruang reseptionis dan ruang tunggu. Resepsionis berfungsi sebagai penghubung antara *public area* bangunan dengan *private area* bangunan. Resepsionis juga berfungsi sebagai tempat mendapatkan informasi dan melakukan reservasi. Ruang tunggu adalah ruang yang digunakan sebagai tempat menunggu bagi orang – orang yang melakukan aktifitas di dalamnya. Ruang tunggu memiliki fungsi sebagai tempat yang digunakan untuk membuat nyaman pengunjung saat menunggu ataupun bertemu dengan *klien*. Berdasarkan fungsinya lobi merupakan tempat yang mengutamakan kenyamanan dan kemudahan pengunjung / pengguna untuk mendapatkan informasi.

**b. *Main Office* (kantor utama / kantor pengelola)**

*Main office* / kantor utama / kantor pengelola merupakan ruang yang digunakan sebagai kantor pusat kendali dari suatu perusahaan. *Main office* juga difungsikan sebagai kantor utama tempat pendiri (CEO) dan *staff* dari suatu perusahaan untuk melakukan aktifitas bekerja dan

---

<sup>17</sup> Pengertian Lobby, arti-definisi-pengertian.info/pengertian-lobi-lobby-inggris/, diakses pada 02 Mei 2018, 14.00 WIB.

pemantauan. *Main office* biasanya didesain hanya untuk *staff* inti dari suatu perusahaan.

**c. *Library* (perpustakaan)**

Perpustakaan adalah mencakup suatu ruangan, bagian dari gedung / bangunan atau gedung tersendiri yang berisi buku – buku koleksi, yang diatur dan disusun demikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca<sup>18</sup>. Perpustakaan yang didesain pada *coworking space* ini merupakan perpustakaan kecil dan sederhana dengan fungsi sebagai ruang baca santai untuk pengguna saat sudah merasa jenuh dengan pekerjaannya dan membutuhkan hal – hal lain yang dapat mengalihkan sejenak fokusnya terhadap suatu pekerjaan.

**d. *Working Space* (ruang kerja / area kerja)**

*Working Space* / area kerja merupakan sebuah ruangan berisi meja – meja dan kursi – kursi sebagai tempat bekerja untuk pengguna *coworking space* dengan model terbuka tanpa banyak penyekat di dalamnya. Area *working space* ini biasanya digunakan untuk para pemesan dengan model perorangan untuk satu set meja dan kursi di

---

<sup>18</sup> Sutarno.2006.*Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto.

ruangan tersebut dengan waktu yang ditentukan sesuai dengan pemesanan. Area kerja pada *working space* tidak bersifat privat dan memungkinkan pengguna dapat mudah menjalin komunikasi dengan para pekerja / pengguna lainnya.

**e. *Lounge* (ruang santai)**

Lounge / ruang santai yaitu sebuah ruangan yang biasanya ditujukan untuk menjamu tamu, membaca, menonton TV atau kegiatan lainnya. Sebuah ruang duduk yang nyaman sehingga sering digunakan sebagai ruang istirahat. Ruang santai pada *coworking space* didesain dengan konsep yang mampu membuat pengguna dapat melepaskan segala rasa lelah dan beristirahat sejenak dari aktifitas bekerja dengan menikmati berbagai suguhan fasilitas ruang santai seperti, TV, *Play Station*, majalah, koran, dan ruang santai juga dapat digunakan untuk bersantai dengan menikmati makanan / minuman dari *pantry area*.

**f. *Meeting Room* (ruang rapat)**

*Meeting room* / ruang rapat merupakan ruangan yang digunakan sebagai tempat pertemuan ataupun perjamuan. Ruang rapat ini biasanya bisa menjangkau peserta sedikit sampai medium. Konsep tatanan ruang dapat diubah – ubah sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan tujuan untuk mempermudah pengguna menyusun



strategi pertemuannya dan membuat nyaman peserta dalam pertemuan.

**g. Auditorium**

*Auditorium* merupakan suatu ruangan besar yang terdapat pada suatu bangunan yang digunakan sebagai ruang pertemuan, pertunjukan, seminar, *workshop* dan lain sebagainya yang bersifat pertemuan dengan skala besar. Ruangan ini didesain dengan penggunaan kapasitas besar karena penggunaannya sebagai ruang pertemuan skala besar.

**h. Private Office / Rental Office (kantor sewa)**

Kantor sewa merupakan bangunan yang digunakan untuk mewadahi fungsi – fungsi tertentu yang dimiliki secara nonpermanen dengan sistem sewa. Sesuai dengan namanya, sistem kepemilikan ruangan dalam bangunan ini hanya bersifat sementara.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Endy, Marlina. 2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET. Hlm. 86.

**i. *Pantry Area* (dapur)**

*Pantry* atau yang biasa disebut dengan dapur tidak sekedar sebagai tempat penyimpanan makanan, tapi dapat juga dijadikan sebagai tempat untuk menjamu tamu. *Pantry area* pada *coworking space* ini merupakan dapur bersih yang termasuk dalam kategori *service area*. Fungsi utama *pantry* adalah untuk menyimpan berbagai peralatan memasak dan bahan – bahan makanan. Maka, pada bagian *pantry* terdapat banyak lemari yang gunanya untuk menyimpan berbagai macam makanan dan peralatan memasak. *Pantry* pada *coworking space* ini merupakan *pantry* dengan model *self service* (melayani sendiri) dan hanya digunakan untuk kegiatan memasak makanan ringan dan praktis.

**j. *Garden Area* (taman)**

*Garden area* / taman merupakan *space out door* yang terdapat pada suatu bangunan yang digunakan sebagai tempat bersantai bagi pengguna yang merasa bosan ada di dalam ruangan. Pada area taman ini juga merupakan area merokok bagi pengguna yang membutuhkan tempat untuk merokok dan bersantai – santai di luar tempat kerja.

**k. *Service Area* (kamar mandi, ruang kebersihan)**

*Service area* merupakan tempat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna akan kebersihan dan kenyamanan. Ruangan yang termasuk pada kategori *service area* yaitu, kamar mandi, ruang kebersihan dan *pantry area*.

**2. Pendekatan Ergonomi**

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dua kata yaitu *ergon* berarti kerja dan *nomos* berarti aturan atau hukum. Jadi secara ringkas ergonomi adalah suatu aturan atau norma dalam sistem kerja. Di Indonesia memakai istilah ergonomi, tetapi di beberapa negara seperti di Skandinavia menggunakan istilah “Bioteknologi” sedangkan di negara Amerika menggunakan istilah “*Human Engineering*” atau “*Human Factors Engineering*”. Namun demikian, kesemuanya membahas hal yang sama yaitu tentang optimalisasi fungsi manusia terhadap aktivitas yang dilakukan. Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Tarwaka, Solichul, Bakri, Lilik Sudiajeng. 2004. *Ergonomi untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas Ed 1*, Cet 1. Surakarta, : UNIBA PRESS. Hlm. 20.

Ergonomi adalah ilmu terapan yang berusaha menyesuaikan pekerjaan dan lingkungan terhadap orang atau sebaliknya dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi – tingginya melalui pemanfaatan manusia yang seoptimalnya. Sedangkan sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.<sup>21</sup>

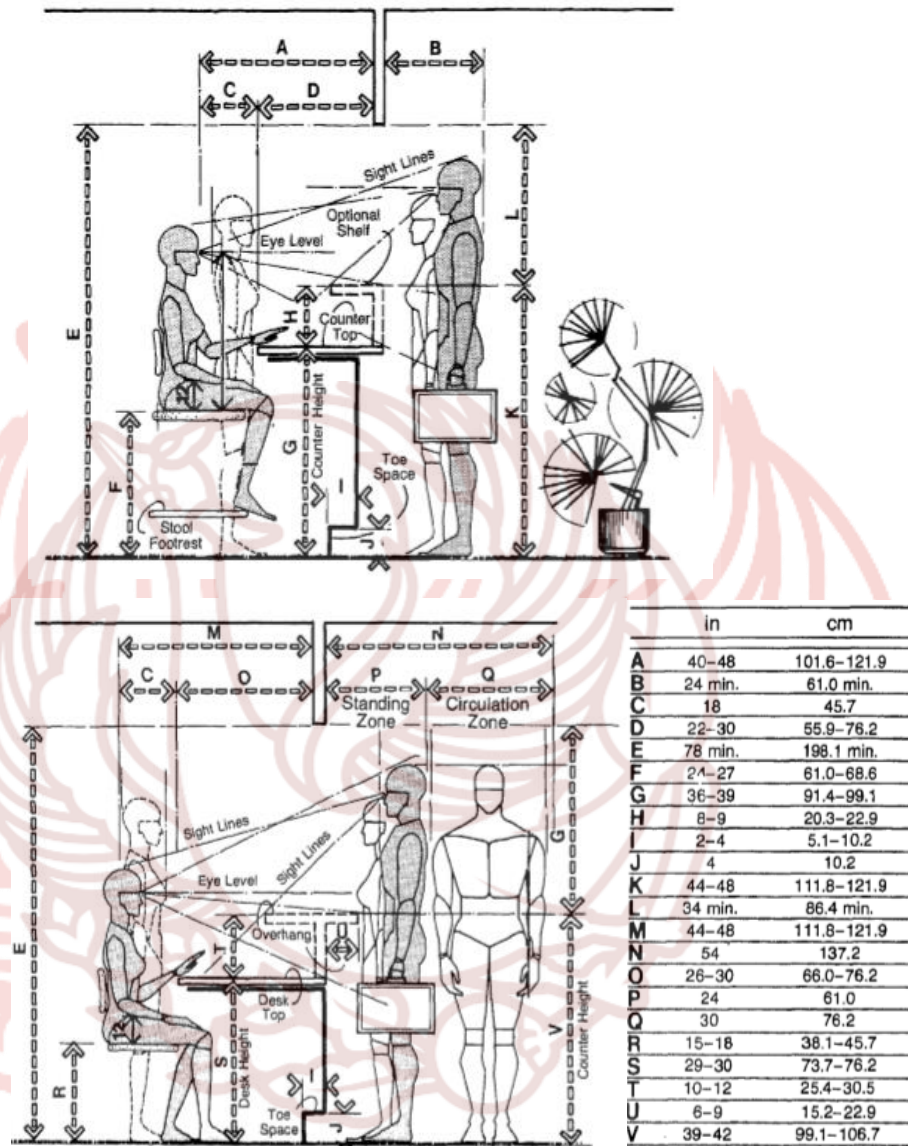
Perancangan kantor telah menjadi salah satu dari berbagai lingkup perancangan khusus bagi perancang. Orang menghabiskan hampir setengah dari waktu terjaganya di dalam satu tipe lingkungan kantor atau tipe lainnya. Perkembangan pasar dunia akan menciptakan kebutuhan, yang bahkan lebih besar lagi, akan ruang yang lebih luas. Terlebih lagi dengan adanya perubahan teknologi, pengaruhnya pada cara – cara transaksi bisnis yang dilakukan dan sistem yang digunakan akan memerlukan perubahan ruang – ruang kantor yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan.

---

<sup>21</sup> Sunarmi. 2014. *Ergonomi dan Aplikasinya pada Interior*. Surakarta : Institut Seni Indonesia Surakarta. Hlm. 29.



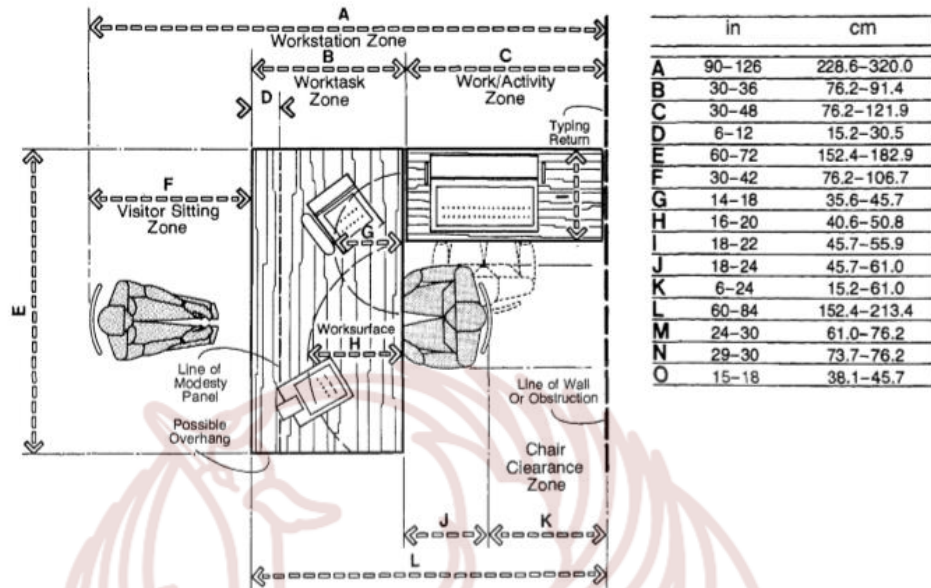
a. *Lobby (resepsionis, ruang tunggu)*



**Gambar 1. 1.** Resepsionis / penerima tamu  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 189)

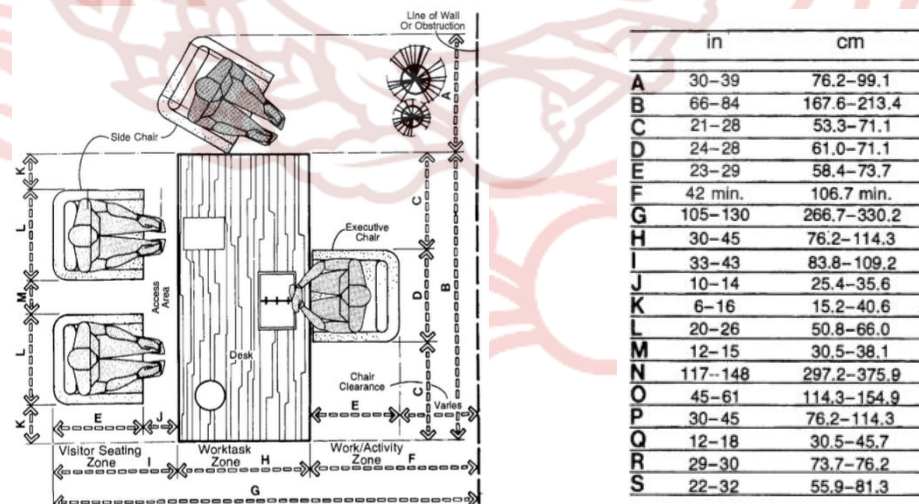


**b. Main Office (CEO office / staff office)**

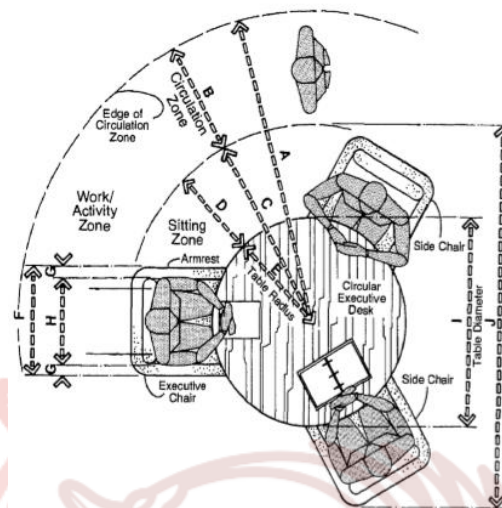


**Gambar 1.2. CEO Office / Staff Office**  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 176)

**c. Private Office / Rental Office (kantor sewa)**



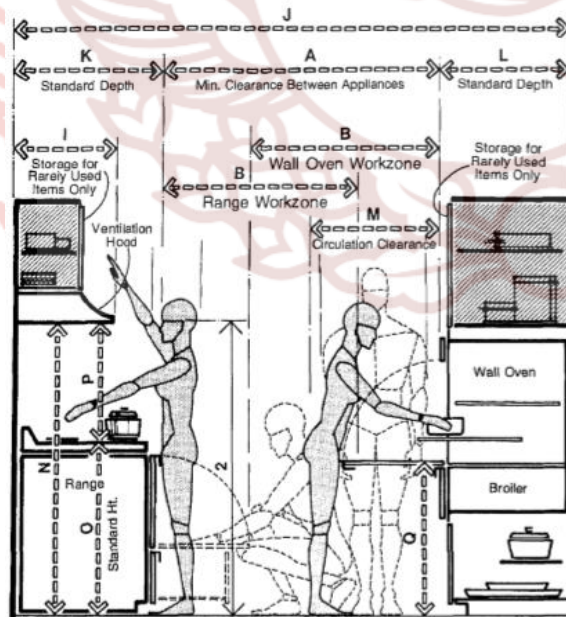
**Gambar 1.3. Rental office / privat office meja persegi**  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 172 dan 174)



	in	cm
A	77-88	195.6-223.5
B	30	76.2
C	46-58	116.8-147.3
D	22-28	55.9-71.1
E	24-30	61.0-91.4
F	24-28	61.0-71.1
G	2-3	5.1-7.6
H	20-22	50.8-55.9
I	48-60	121.9-152.4
J	92-116	233.7-294.6
K	36-42	91.4-106.7
L	6-9	15.2-22.9
M	24	61.0
N	42-60	106.7-152.4
O	36-48	91.4-121.9
P	57-78	144.8-198.1
Q	33-49	83.8-121.9
R	12-18	30.5-45.7
S	21-30	53.3-76.2
T	24-32	61.0-81.3

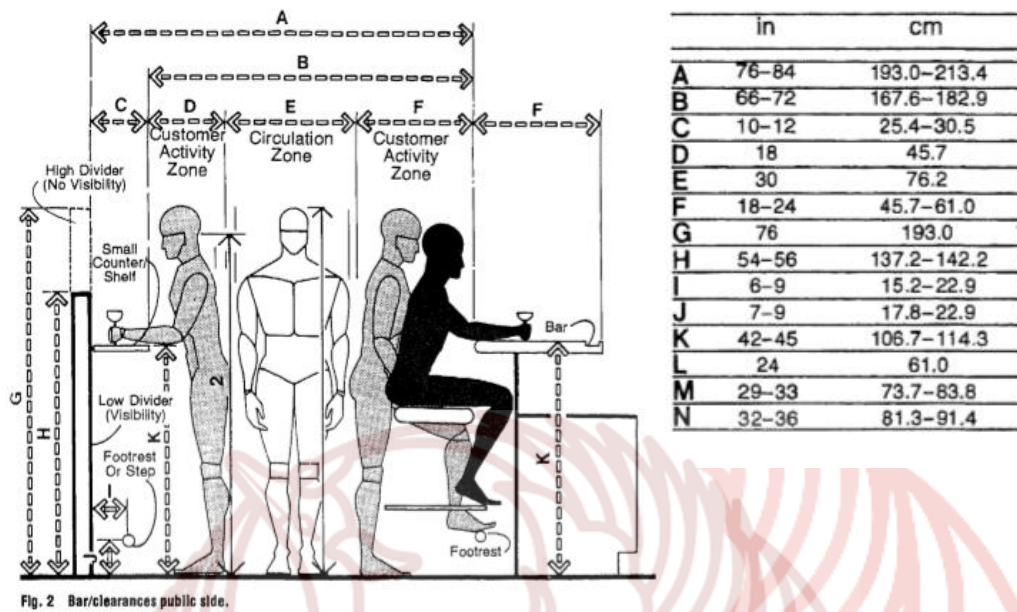
**Gambar 1. 4.** Rental office / privat office meja bundar  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 172 dan 174)

#### d. Pantry Area (dapur)

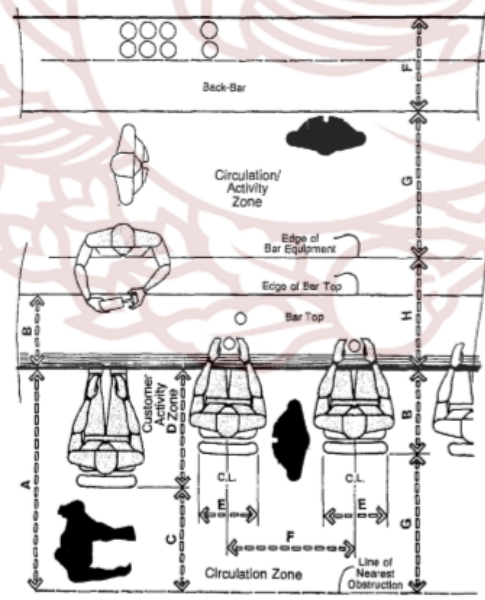


	in	cm
A	48 min.	121.9 min.
B	40	101.6
C	15	38.1 min.
D	21-30	53.3-76.2
E	1-3	2.5-7.6
F	15 min.	38.1 min.
G	19.5-46	49.5-116.8
H	12 min.	30.5 min.
I	17.5 max.	44.5 max
J	96-101.5	243.8-257.8
K	24-27.5	61.0-69.9
L	24-26	61.0-66.0
M	30	76.2
N	60 min.	152.4 min.
O	35-36.25	88.9-92.1
P	24 min.	61.0 min.
Q	35 max.	88.9 max.

**Gambar 1. 5.** Resepsionis / penerima tamu  
(Sumber : Julius Panero, 1992 : 150)

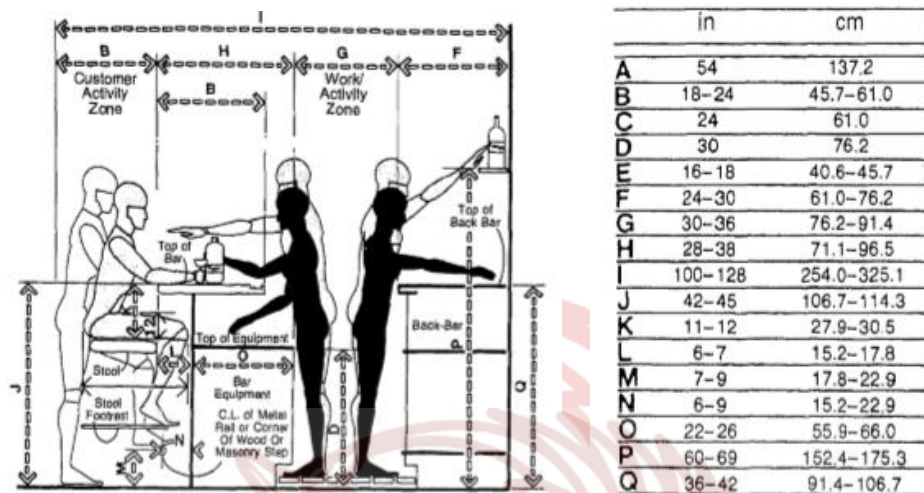


**Gambar 1. 6.** Bar tampak samping kiri  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 219)



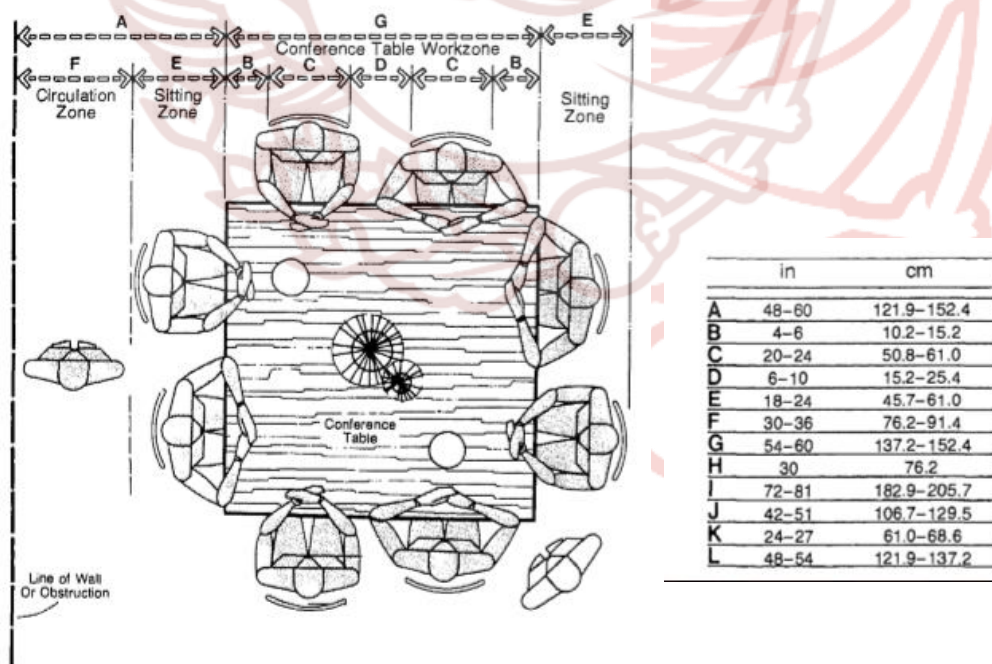
**Gambar 1. 7.** Bar tampak atas  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 218)



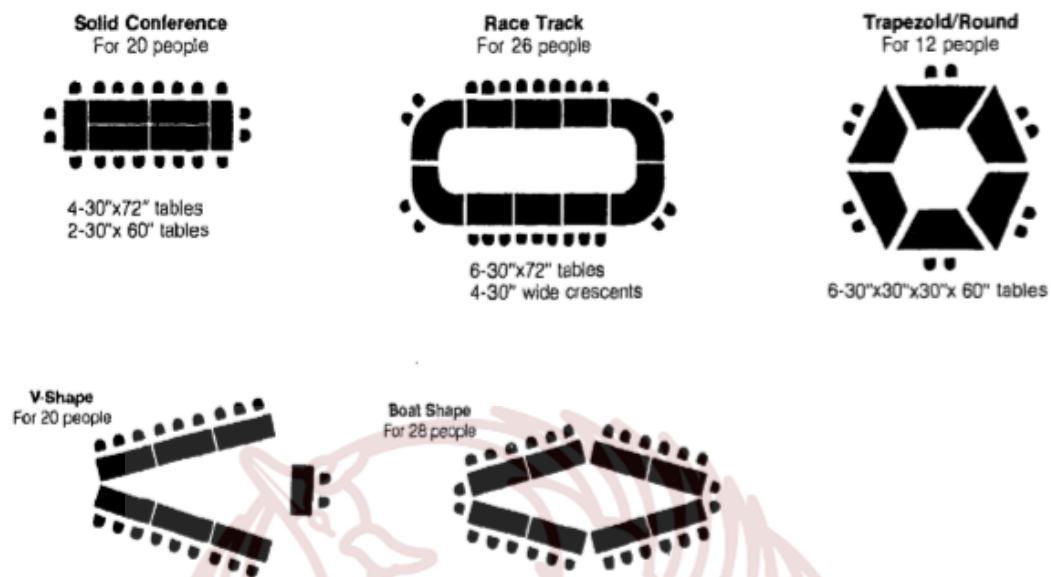


**Gambar 1. 8.** Bar tampak samping kanan  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 218)

**e. Meeting Room (ruang rapat)**



**Gambar 1. 9.** Meeting Room / ruang rapat  
(Sumber : Julius Panero, 2003 : 218)



**Gambar 1. 10.** *Meeting room / ruang rapat*  
(Sumber : Julius Panero, 1992 : 252)

### 3. Pendekatan Estetika

Secara luas estetika diartikan sebagai pandangan dari bangsa Yunani dengan tokohnya, seperti Plato dan Aristoteles yang memiliki pemikiran bahwa watak, hukum, dan kebiasaan sebagai hal yang bersifat indah. Pemikiran tentang indah biasanya akan nampak pada keindahan yang tersentuh secara indrawi atau disebut sebagai *symmetria*. Dalam pengertian yang terbatas, keindahan hanya tertuju pada benda yang terserap melalui penglihatan, yaitu berupa bentuk dan warna. Pandangan lainnya, keindahan diartikan sebagai estetika murni yang berusaha mengungkapkan pengalaman estetis dari seseorang dalam keterkaitannya



dengan segala sesuatu yang diserapnya.<sup>22</sup> Dalam perancangan *Coworking Space* di Semarang pendekatan estetis yang diperoleh dari tema dan gaya. Berikut merupakan pendekatan estetis tema dan gaya :

**a. Tema**

Tema adalah suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh desain pada suatu proyek. Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu desain bangunan. Tema perancangan *Coworking Space* ini yaitu “*shine with local culture*” yang mengangkat tema budaya lokal Kota Semarang yang biasa disebut dengan *Dugderan*. Tema utama atau fokus utama yang akan penulis jadikan sebagai ide perancangan adalah ikon *Warak Ngendog*. *Warak Ngendog* merupakan binatang mitologis yang digambarkan sebagai simbol pemersatu tiga etnis mayoritas yang ada di Semarang. Bagian – bagian tubuhnya terdiri dari Naga (Cina), Buraq (Arab) dan Kambing (Jawa). Budaya lokalitas *Dugderan* ini merupakan pesta rakyat yang biasanya digelar untuk menyambut datangnya Bulan Ramadhan.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika* . Bandung : Rekayasa Sains. Hlm. 4.

<sup>23</sup> Raka Radhitia Oktavianto. *Sekilas Warak Ngendog*, [www.muliactcreative.com](http://www.muliactcreative.com), diakses pada 02 Mei 2018, 12.00 WIB.

## b. Gaya

### 1) Pengertian Gaya *Pop Art*

*Pop art* berasal dari kata *popular art* yang artinya aliran seni yang memanfaatkan simbol - simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti surat kabar, televisi, iklan, media sosial, dan lain sebagainya. *Pop Art* merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal - awal zaman *post modern art*, zaman di mana semua orang mulai bosan dengan gaya modern. *Pop art* merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.<sup>24</sup>

Ricard Hamilton mendefinisikan karakteristik *Pop Art* yaitu, *popular* (didesain untuk *audience* secara luas), sebagai solusi jangka pendek, dapat dihabiskan (mudah dilupakan), berbiaya murah, diproduksi secara massal, muda (cocok untuk anak muda), jenaka, menggairahkan, memiliki maksud, memiliki daya tarik, bisnis yang besar.<sup>25</sup> Lukisan-lukisan *Pop Art* cenderung memiliki warna - warna yang mencolok, biasanya merah, kuning, dan biru. Gambar-gambar di dalam *Pop Art* berupa gambar yang *flat* seperti dalam buku-buku komik.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art) , diakses pada tanggal 04 Mei 2019, 21:22 WIB.

<sup>25</sup> Ford Carin T. 2001. *Andy Warhol: Pioneer of Pop Art*. New Jersey: Enslow Publishers.

<sup>26</sup> Sipperley Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.

## 2) Karakteristik

Ciri khas dari desain interior bergaya *pop art* adalah penggunaan warna – warna yang mencolok dan atraktif pada sebuah ruangan. Warna yang paling banyak digunakan ialah warna - warna primer dan warna komplementer yang mencolok, serta bermacam - macam warna *high kontras*.<sup>27</sup>

Gaya *pop art* yang digunakan pada interior cenderung banyak mengaplikasikan warna – warna yang saling bertabrakan. Karakteristik *Pop Art* adalah garis yang jelas dan representasi simbol, orang dan benda-benda yang ditemukan dalam budaya populer dan cat yang tajam.<sup>28</sup>

Gaya desain interior *pop art* sangat emosional dan energik, sehingga sangat dekat dengan anak muda yang siap hidup dalam gerakan abadi. Bahkan dari fakta bahwa hanya nama gaya seni ini, termasuk desain interior, dapat dipahami sebagai *hacking cutton*, mengikuti bahwa tujuannya adalah untuk mengejutkan, untuk mendorong ke guncangan ringan.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> <http://popartuntar14.blogspot.com/2016/03/pop-art.html> , tanggal 04-05-2019, 21:39.

<sup>28</sup> <http://mavemagz.com/pop-art-desain-populer-yang-penuh-perjalanan.html> , diakses pada 04 Agustus 2019, 21:33 WIB.

<sup>29</sup> *Small Design Ideas*. <https://www.smalldesignideas.com/pop-art-interior-design-style.html>, diakses pada Jumat 16 Agustus 2019, 14.00 WIB.

#### 4. Pendekatan Psikologi Warna

Warna adalah bagian penting dari visi, tetapi terlalu sering diabaikan di tempat kerja, terlepas dari kenyataan bahwa itu dapat mempengaruhi motivasi dan kinerja. Warna, digunakan dengan gaya dan pengetahuan, dapat mengubah ruang duniawi menjadi tempat sihir, dan membuat tempat ekonomis terasa mewah. Warna adalah untuk pernyataan perusahaan, tetapi lebih dari ini - warna dapat memengaruhi cara orang memandang suatu ruang dan bereaksi terhadap ruang tersebut. Warna yang dilihat terpantul dari permukaan, sehingga dua objek dengan warna identik tetapi tekstur berbeda nampak sangat berbeda dan dalam situasi yang berbeda. Beberapa skema warna terbaik menggunakan banyak warna berbeda. Namun, ketika berbagai bahan digunakan penting untuk memeriksa masing-masing terhadap sampel aktual dan kondisi pencahayaan yang baik untuk memastikan pencocokan warna yang benar.<sup>30</sup>

Menggunakan warna secara kreatif membutuhkan keberanian dan perubahan, tetapi ini adalah cara yang murah dan efektif untuk meningkatkan ruang, memberikan gaya, mengangkat semangat para pekerja dan menunjukkan citra perusahaan. Warna merupakan suatu aspek yang dapat digunakan untuk menghidupkan ruang dan menciptakan kesan pada ruang. Hal ini dapat diperoleh dengan pengkomposisian warna yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan,

---

<sup>30</sup> Ergin Dugyu. 2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. Italy. Hlm. 19.

karakter dan arti bagi ruang itu sendiri. Warna ruang sangat mempengaruhi kondisi atau suasana yang ingin diciptakan oleh penghuni / pengguna ruang untuk dapat menunjang aktifitasnya dan memberikan efek psikologis yang positif terhadap penghuni / pengguna ruang. Dimana warna ruang dapat dihadirkan dari berbagai warna elemen atau unsur ruang seperti halnya dekorasi ruang dan material dari masing - masing elemen tersebut. Berikut merupakan aturan praktis warna :<sup>31</sup>

**a. *Light Colors***

Merefleksikan cahaya, memperbesar ruang, membuatnya terasa lebih impersonal dan dindingnya semakin jauh.

**b. *Dark Colors***

Menyerap cahaya, dan membuat ruang tampak lebih kecil dan lebih intim. Membuat dinding terasa lebih dekat dan maskulin.

**c. *Warm Colors***

Merah dan kuning, menghadirkan kehangatan visual. Warna yang hangat dapat melengkapi makanan dan kulit, dan mendorong kemampuan bersosialisasi.

---

<sup>31</sup> Ergin Dugyu. 2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. Italy. Hlm. 20.



#### ***d. Cool Colors***

Warna biru dan hijau dapat membuat pengguna percaya bahwa ruang itu dingin. Namun, warna biru dan hijau dapat menghadirkan kesan tidak jenuh membuat santai dan menyegarkan serta terlihat bagus dengan bahan-bahan alami seperti kayu dan kulit.

#### ***e. Primary Colors***

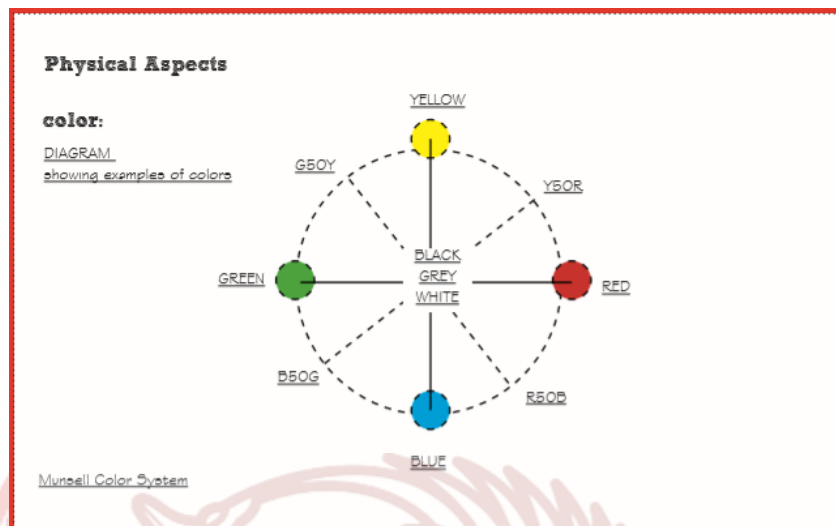
Merah, biru dan kuning menghadirkan kesan ceria, sederhana, menarik perhatian dan efektif jika digunakan dengan bijak.

#### ***f. Natural Colors***

Warna bahan alami, atau bahannya sendiri dapat menghadirkan kesan hangat, ramah dan hidup tanpa terlalu banyak mengganggu. Bahan berwarna alami cenderung bertahan lama.

#### ***g. Netral Colors***

Hitam, putih, dan warna – warna nuansa diantaranya yang kadang - kadang terlihat agak steril, tetapi bersekutu dengan warna lain sehingga menjadi efektif dan abadi.



**Gambar 1. 11.** Diagram Warna  
 (Sumber : Ergin Dugyu. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. 2013. Italy, hal. 20)

## G. Metode Perancangan

Perancangan interior *Coworking Space* di Semarang menggunakan metode pemrograman Kurtz sebagai tahapan dalam proses desain. Terdapat empat tahapan utama dalam metode pemrograman Kurtz, yaitu :<sup>32</sup>

### 1. Tahap Orientasi

Tahap orientasi merupakan tahap pengkajian filosofi, kegiatan serta tujuan yang ingin dicapai dengan klien berdasarkan hasil diskusi dengan klien.

<sup>32</sup> Titania Fadillah. 2014. *Pemrograman Model Kurtz*. (Online).(<https://prezi.com/nt3cijus65su/siapa-john-kurtz/> ), diakses pada 14 Mei 2019, 13.00 WIB.

## **2. Tahap Pembuatan Program Dasar**

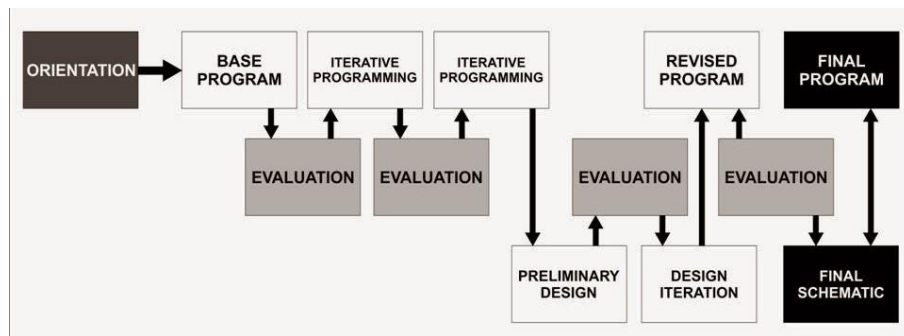
Tahap pembuatan program dasar merupakan tahap pengkajian kebutuhan klien, kajian literatur pendukung serta rencana awal program yang terdiri dari luasan ruang, organisasi ruang, organisasi bangunan dan lain sebagainya. Pada tahap ini desainer menggunakan pengetahuannya untuk berusaha memasukkan gagasan klien dalam desain.

## **3. Tahap Pengulangan Pemrograman.**

Tahap pengulangan pemrograman merupakan tahap dimana desainer mempresentasikan program dasar kepada klien, mendapat masukan atau *feedback* dari klien yang nantinya dikaji ulang oleh desainer. Proses ini terus berulang hingga terjadi kesepakatan antara desainer dengan klien.

## **4. Tahap Desain.**

Tahap desain merupakan tahap dimana desainer menyajikan desain skematik kepada klien, mendapat masukan dari klien yang nantinya akan direvisi secara berulang hingga terjadi kesepakatan antara desainer dengan klien.

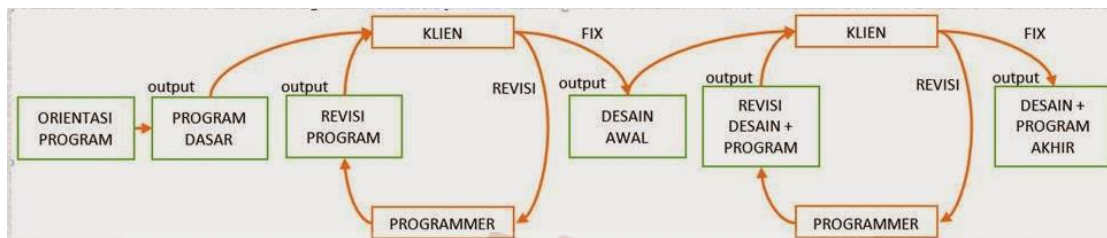


**Gambar 1. 12.** Skema Pemrograman Kurtz  
(Sumber : <http://www.primaverarch.com/2014/01/programming-model-pemrograman.html> )

Pemrograman model Kurtz memiliki empat tahapan utama. Peran klien pada model ini adalah sebagai *user* atau *owner* dan klien terlibat dalam setiap pemrograman. Pemrograman model Kurtz lebih menekankan pada proses mendesain selama pemrograman. Hal ini bertujuan untuk memberikan masukan langsung ke dalam program yang diajukan kepada klien.

Kelebihan pemrograman Kurtz adalah adanya *feedback* yang menunjukkan upaya pengkajian tahap-tahap sebelumnya yang tidak sesuai kemudian dilakukan pemrograman ulang dan upaya melakukan *feedback* tidak hanya dilakukan sekali karena bila ada kesalahan ataupun hal yang harus diperbaiki dapat dilakukan secara berulang. Model pemrograman Kurtz juga memiliki kekurangan karena klien bertindak sebagai evaluator. Dengan adanya proses perancangan dalam pemrograman Kurtz menentukan perbaikan program dan final program, menyebabkan hasil menjadi rancu dan kemudian hanya terbentuk

desain tunggal. Ini berarti hasil pemrograman hanya berupa penyelesaian, bukan alternatif.<sup>33</sup>



**Gambar 1. 13.** Metode pemrograman Kurtz  
(Sumber : <http://www.primaverarch.com/2014/01/programming-model-pemrograman.html>)

## H. Sistematika Penulisan

Berdasarkan uraian diatas, maka untuk mempermudah pengklarifikasian pokok pembahasan tersebut, dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan pengantar yang berisi tentang latar belakang perancangan, ide / gagasan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, tinjauan sumber penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

<sup>33</sup> Titania Fadillah. 2014. *Pemrograman Model Kurtz*. (Online).(<https://prezi.com/nt3cijus65su/siapa-john-kurtz/> ), diakses pada 14 Mei 2019, 13.00 WIB.



## **BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN**

Dalam bab ini berisi data yang diperoleh dari proses pengumpulan data, pengolahan data dan analisis berupa tinjauan umum atau data literatur baik dari hasil pengamatan, survey, hasil wawancara, berbagai sumber literatur kepustakaan dan internet. Tinjauan khusus berisi data lapangan. Pengumpulan data terkait dan pembandingnya, berisikan pengumpulan data – data potensi di daerah Semarang.

## **BAB III TRANSFORMASI DESAIN**

Bab ini berisi tahapan proses desain yang diawali dengan tahap pengumpulan data – data lapangan objek, data umum tentang profil perusahaan, kebutuhan ruang, program ruang, dan gubahan ruang.

## **BAB IV HASIL DESAIN**

Membahas hasil karya desain yang berisi Gambar Denah *Existing*, Gambar Denah *Keyplan*, Gambar Denah *Layout*, Gambar Denah Pola Lantai, Gambar Denah Pola *Ceiling Dan Lighting*, Gambar Potongan, Gambar Detail Konstruksi, Gambar *Furniture* Terpilih, Gambar Detail *Furniture*, Gambar Perspektif Ruang.

## **BAB V PENUTUP**

Peutup berisi tentang kesimpulan dan saran yang menjelaskan tingkat capaian tugas akhir dalam mewujudkan tema “*shine with local culture*” dan saran yang berisi himbauan perancang kepada mahasiswa maupun lembaga.



## BAB II

### DASAR PEMIKIRAN DESAIN

#### A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan

##### 1. Tinjauan Objek Perancangan

###### a. Pengertian Objek Perancangan

Perancangan Interior *Coworking Space* dengan dengan Gaya *Pop Art* di Semarang ini merupakan salah satu cara untuk mewadahi para pekerja, *startup*, *freelancer*, maupun pelajar yang ingin mendapatkan tempat kerja ataupun belajar yang nyaman, asik dan bersifat *sharing*. Suasana kerja yang menyenangkan dapat meningkatkan produktifitas kerja. *Coworking Space* merupakan wadah yang dapat mendukung aktifitas serta meningkatkan produktifitas kerja pekerja di dalamnya sehingga perancangan Interior *Coworking Space* sangatlah penting untuk diperhatikan. Perancangan *Coworking Space* juga menggunakan sistem pelayanan *online* yaitu menggunakan sistem *Virtual Office* yang merupakan sebuah bentuk aplikasi layanan perkantoran dalam format virtual yang bekerja secara *online*. Pengaturan operasional dan fungsional sistem *virtual office* memungkinkan pemilik bisnis dan karyawan untuk bekerja dari lokasi di manapun dengan menggunakan teknologi komputer seperti *personal computer*, laptop, ponsel dan akses internet. *Coworking Space* merupakan sebagai tempat / lokasi nama

suatu perusahaan bisnis berada dan tempat untuk mewadahi bertemu dengan mitra bisnis / client (meeting, workshop, tender, dan lain sebagainya).

#### **b. Jenis *Coworking Space***

Mengutip dari Tugas Akhir dari Valentina Kris Utami, menurut hasil wawancara kepada seorang praktisi pekerja nomaden, Eli David yang bekerja dengan menggunakan *Coworking Space* sebagai alternatif tempat untuk bekerja dalam jangka waktu pendek menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis *Coworking Space* yang dibedakan berdasarkan kebutuhan serta jenis pekerjaan pengguna, antara lain:

##### *1) Total office*

*Total office* yaitu jenis *Coworking Space* yang diperuntukkan bagi pekerja yang sementara menetap di sebuah tempat kerja baru. Jenis *Coworking Space* ini biasanya digunakan oleh pengacara, akuntan, dan pekerja *Public Relations*. Jam kerja operasional *total office* seperti jam kerja kantor pada umumnya yaitu dari pukul 9.00 hingga 17.00. *Total Office* merupakan kantor yang tidak bersifat *fun oriented* dan merupakan kantor yang menyerupai kantor formal pada umumnya. Kantor jenis ini sangat cocok untuk pekerja yang ingin bekerja dengan suasana kantor namun tidak dirumitkan

dengan administrasi, walaupun dengan rentang harga sewa yang di atas rata-rata.

## 2) *Coworking Place*

*Coworking Place* biasanya diperuntukkan untuk *start up*, *freelancer* atau pekerja lepas yang bersifat dinamis. Pengguna *Coworking Place* biasanya menggunakan meja yang disewa, bertemu dengan orang – orang dalam satu tempat, berkumpul di dalam suatu atmosfir yang biasanya didominasi oleh pekerja usia muda. Jam operasional biasanya melebihi jam kantor pada umumnya bahkan 24 jam dan cocok untuk digunakan untuk bertemu antar pekerja lepas ataupun komunitas untuk mengadakan kegiatan. Tipikal ini disewakan dengan harga yang lebih murah dibanding *Rental Office*.

## 3) *Startup-oriented incubators*

*Startup-oriented incubators* lebih diarahkan bagi pekerja dengan bisnis *online* serta *startup* yang membutuhkan lingkungan yang akan menghubungkan mereka ke startup lain sehingga menciptakan *networking*. Pada umumnya pemilik *Coworking Space* tipe ini hanya mengkhususkan bagi penggunayang sifatnya startup. Keuntungan tipe ini adalah banyaknya pekerja muda dengan ide-ide baru yang bisa berkembang menjadi besar dan didedikasikan untuk mengubah dunia dan dengan energi tak terbatas. *Startup-oriented*



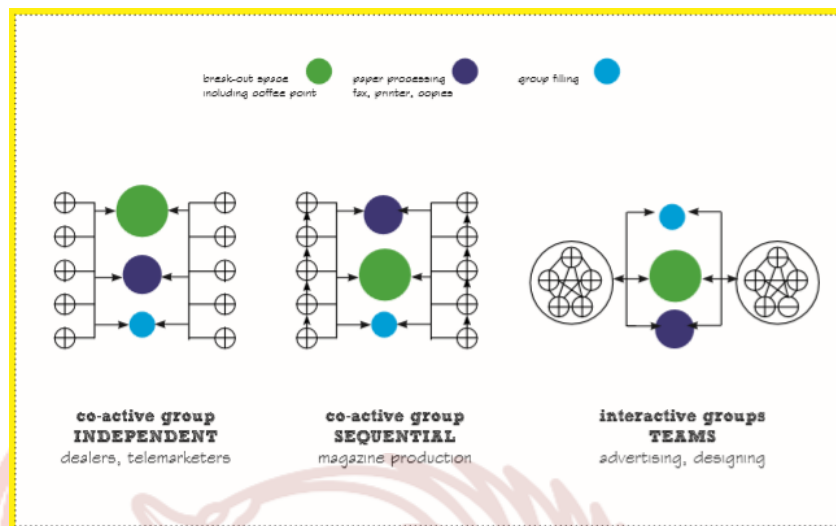
*incubators* bahkan mungkin menawarkan dukungan, pendanaan, dan pelatihan.

### c. Klasifikasi Objek Perancangan

Kegiatan yang dilakukan di dalam berbagai tipe *Coworking Space* kurang lebih sama dengan kegiatan perkantoran di *rental office* namun dengan perbedaan pola kerja yang lebih fleksibel dan dinamis serta ruang - ruang yang digunakan dengan sistem berbagi pakai untuk menekan pembiayaan. (Dugyu, 2014) merespon perkembangan pola kerja dengan membuat klasifikasi aktivitas di dalam *Coworking Space* yang dijelaskan melalui Tabel aktivitas berikut :

Tabel 2. 1. Klasifikasi Aktivitas Berdasar Jumlah Pengguna  
( Sumber : Ergin Dugyu.2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. Italy. Hal 16 )

<i>User</i>	<i>Activity</i>
<i>Solo</i>	<i>Writing, drawing, telephoning, selling, dealing, thinking, reading, filling, computing, researching</i>
<i>Collective</i>	<i>Selling, dealing, researching, filing</i>
<i>Group</i>	<i>Teaching, counselling, monitoring, interviewing, meeting, teamwork, brainstorming, informing, briefing, conferencing</i>
<i>Congenial</i>	<i>Mailing, circulating, paper processing, getting supplies, filling, personal care, coffeemaking, brown-bagging, working lunches</i>
<i>Socializing</i>	<i>Eating, entertaining, chatting, smoking, exercising</i>



**Gambar 2. 1. Pola Aktivitas Pengguna**  
( Sumber : Ergin Dugyu. 2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. Italy. Hal 16 )

Selanjutnya, perkiraan jumlah ideal manusia dapat diketahui melalui aktivitas yang dilakukan di dalam *Coworking Space*. Menurut *survey* (Foertsch, 2012), 51% pekerja lebih memilih untuk bekerja di ruang yang jumlahnya kurang dari 20 orang. Jumlah bertambah seiring dengan besaran ruang. Meskipun begitu, seringkali meja tidak terisi penuh setiap saat yang akhirnya memberikan ruang lebih. Jumlah yang didapat di bawah ini merupakan jumlah efektif manusia dalam melakukan aktivitas yang dilakukan secara bersamaan sehingga dapat menghasilkan produktifitas yang maksimal.<sup>34</sup>

<sup>34</sup> Foertsch, Carsten. Published 2012-01-09. Coworking Forecast 2012. <http://www.deskmag.com/en/coworking-spaces-forecast-2012>, diakses pada 04 Oktober 2018, 10.20 WIB.

#### d. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang digunakan di *Coworking Space* menggunakan sistem pelayanan kantor sewa pada umumnya, yaitu dengan pelayanan secara *online* dan *offline*. Sistem pelayanan *online* yaitu menggunakan sistem *Virtual Office* merupakan sebuah bentuk aplikasi layanan perkantoran dalam format virtual yang bekerja secara *online*. Pengaturan operasional dan fungsional sistem *virtual office* memungkinkan pemilik bisnis dan karyawan untuk bekerja dari lokasi di manapun dengan menggunakan teknologi komputer seperti *personal computer*, laptop, ponsel dan akses internet. *Virtual Office* adalah sebuah "ruang kerja" yang berlokasi di dunia internet, tempat seorang individu dapat menyelesaikan tugas – tugas yang diperlukan untuk melaksanakan bisnis profesional atau pribadi tanpa memiliki "fisik" lokasi usaha.<sup>35</sup>

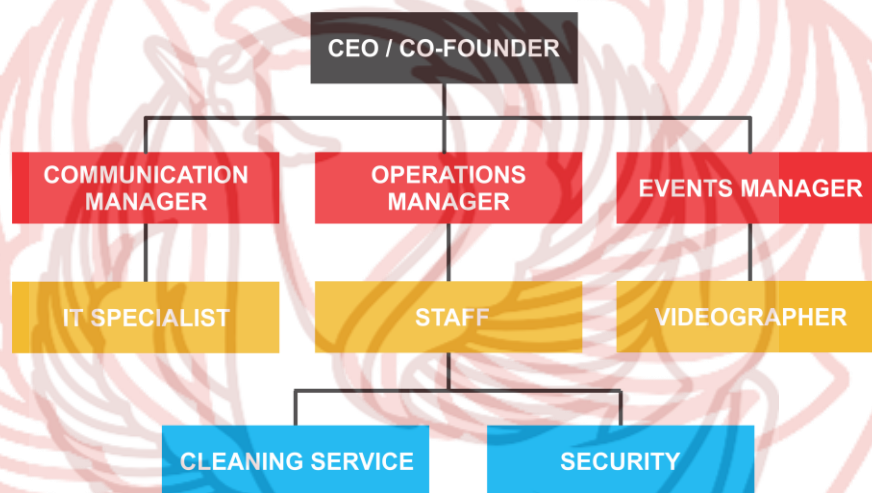
Sistem pelayanan *offline* yaitu sistem pelayanan secara *on the spot* melalui resepsionis secara langsung. Pelayanan offline hanya dapat dilakukan secara langsung untuk melakukan pemesanan secara langsung, konfirmasi, dan lain sebagainya.

---

<sup>35</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor\\_virtual](https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor_virtual), diakses pada 19 Agustus 2019, 22.37 WIB.

#### e. Struktur Organisasi

Struktur organisasi sangat penting dalam mendirikan sebuah perusahaan termasuk *coworking space*. Struktur organisasi merupakan pedoman bagaimana pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan secara formal.<sup>36</sup> Adapun struktur organisasi yang diterapkan dalam bisnis *coworking space* sebagai berikut :



**Gambar 2. 2.** Struktur Organisasi  
( Sumber : Hartanti Hadiman. Seminar Tugas Akhir Pemahaman Tentang Coworking Space. 2015. Denpasar, hal. 29)

##### 1) *CEO / CO-Founder*

*Chief Executive Officer* ( CEO ) atau disebut pula sebagai Direktur Utama adalah jenjang tertinggi dalam perusahaan

<sup>36</sup> Robbins, Stephen P., Judge, Timothy A. 2008. *Perilaku Organisasi Buku 2*, Jakarta: Salemba Empat. Hlm. 214-224.



(eksekutif) atau administrator yang diberi tanggung jawab untuk mengatur keseluruhan suatu organisasi.<sup>37</sup>

## 2) *Communication Manager*

Manajer Komunikasi bertugas mengawasi semua komunikasi internal dan eksternal untuk sebuah perusahaan, memastikan pesannya konsisten dan menarik. Juga dikenal sebagai Direktur Komunikasi, tugas utama mereka termasuk menyiapkan laporan media yang terperinci, siaran pers, dan materi pemasaran.<sup>38</sup>

## 3) *Operations Manager*

Tugas manajer operasional adalah bertanggung jawab atas manajemen tenaga kerja, produktivitas, kontrol kualitas dan keselamatan secara efektif dan efisien sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan. Seorang manajer operasional harus terlibat dalam mengawasi produksi barang atau penyediaan barang.<sup>39</sup>

## 4) *Events Manager*

Event Management bertugas mengorganisir sebuah *event* yang dikelola secara profesional, sistematis, efisien dan efektif yang

---

<sup>37</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pejabat\\_Eksekutif\\_Tertinggi](https://id.wikipedia.org/wiki/Pejabat_Eksekutif_Tertinggi), diakses pada 3 Juni 2019, 16.45 WIB.

<sup>38</sup> <https://www.betterteam.com/communications-manager-job-description>, diakses pada 3 Juni 2019, 17.10 WIB.

<sup>39</sup> <https://www.pahlevi.net/tugas-manajer-operasional/>, diakses pada 3 Juni 2019, 17.25 WIB.

kegiatannya meliputi dari konsep (perencanaan) sampai dengan pelaksanaan hingga pengawasan.<sup>40</sup>

5) *IT Specialist*

IT Specialist bertanggung jawab menangani pelayanan dan mengelola media berupa perangkat lunak serta perangkat keras yang terdapat di suatu perusahaan.<sup>41</sup>

6) *Staff*

Sekelompok orang yang bekerja sama membantu seorang ketua dalam mengelola sesuatu.<sup>42</sup>

7) *Videographer*

*Videographer* bekerja sebagai bagian dari tim produksi yang menciptakan produk video. Seorang *videographer* memiliki tugas untuk mengkonsepkan, melakukan pengambilan video, dan menyunting video untuk keperluan promosi dan sosial media.

8) *Cleaning Service*

*Cleaning Service* bertugas melakukan pekerjaan kebersihan seperti membersihkan toilet, tangga maupun ruang - ruang umum lainnya.

---

<sup>40</sup><http://pengertianmanagement.blogspot.com/2014/08/pengertian-event-management.html>, diakses pada 3 Juni 2019, 18.00 WIB.

<sup>41</sup> <https://work.chron.com/role-specialist-1922.html>, diakses pada 4 Juni 2019, 14.00 WIB.

<sup>42</sup> <https://kbbi.web.id/staf>, diakses pada 4 Juni 2019, 14.05 WIB .

#### 9) *Security*

*Security* bertugas mengawasi dan menjaga keamanan lingkungan perusahaan.

#### **f. Aspek Yuridis Formal**

Potensi pengembangan kawasan/wilayah, berdasarkan deskriptif karakteristik wilayah dan berpedoman pada Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang, maka Kota Semarang memiliki rencana pola ruang wilayah kota yang terdiri atas kawasan lindung dan kawasan budidaya (Pasal 57 ayat 1). Maka sesuai yang dimaksud dalam RTRW Kota Semarang pasal 57 ayat 1 huruf b (kawasan budidaya), Kota Semarang merupakan wilayah yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan budidaya, yaitu sebagai kawasan hutan produksi; kawasan perumahan; kawasan perdagangan dan jasa; kawasan perkantoran; kawasan pendidikan; kawasan industri; kawasan olah raga; kawasan wisata; kawasan transportasi; kawasan pertahanan dan keamanan; kawasan peruntukan pertanian; kawasan peruntukan perikanan; kawasan peruntukan pertambangan; kawasan pelayanan umum; dan kawasan ruang terbuka non hijau (Pasal 78)<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Peraturan Daerah Kota Semarang, Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 - 2031

Perancangan Interior *Coworking Space*, menurut RTRW Kota Semarang, pemerintah kota telah menetapkan wilayah – wilayah yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat bangunan / gedung perkantoran, yaitu di daerah sekitar Jalan Veteran atau Jalan Pahlawan Kota Semarang. Untuk menentukan lokasi *Coworking Space* hal yang perlu diperhatikan adalah lahan merupakan tempat yang strategis dan mudah dijangkau.

Perancangan interior *Coworking Space* ini memilih lokasi di Jalan Veteran Semarang yaitu di area dekat kawasan pusat Kota Semarang, lokasi ini sangat strategis mengingat berada di persimpangan dengan Jalan Semarang Surakarta dan berada di dekat Jalan Pahlawan, seperti apa yang telah diatur dalam RTRW Kota Semarang. Kawasan tersebut juga merupakan pusat aktifitas kerja Kota Semarang, karena banyak Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang beroperasi dan berkembang di wilayah tersebut.

## **2. Tinjauan Interior Obyek Perancangan**

### **a. Pengertian interior**

Sekelompok rencana yang telah didesain untuk fungsi-fungsi tertentu yang dipadukan ke dalam satu organisasi.<sup>44</sup> Suatu perancangan ruang dalam dengan menyatukan elemen - elemen menjadi satu kesatuan

---

<sup>44</sup> J. Pamuji Suptandar. 1999. *Desain Interior*. Jakarta : Djambatan. Hlm. 97.



yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu yang bertitik tolak pada aspek estetis, keamanan dan kenyamanan.<sup>45</sup>

### **b. Pengertian Interior Coworking Space**

*Coworking space* dapat didefinisikan sebagai area aktivitas dengan batas. Beberapa kegiatan yang berbeda, baik secara bersama – sama atau berurutan dan batasnya lebih atau kurang substansial. Kemudahan dan kecepatan respons terhadap perubahan kini telah menjadi kriteria desain utama.

*“Businesses must change in order to survive; processes must change and with them workers’ roles and relationships. So too must spaces, in order to accommodate the new ways of working. New patterns reverse the old.”<sup>46</sup>*

*Coworking space* merupakan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan kantor pada umumnya dan fasilitas yang disediakan di dalamnya juga harus dapat memenuhi kebutuhan – kebutuhan penting pekerja dengan tujuan untuk lebih mempermudah pekerja dalam menjalankan aktifitas pekerjaannya. Perancangan *Coworking Space* di Kota Semarang ditujukan untuk membantu mewadahi para pekerja industri kreatif, *start up*, ataupun *freelancer* yang ada di Semarang agar dapat mengelola usahanya dengan baik dan memperluas koneksi dengan membangun komunitas di dalam satu wadah yaitu *coworking space*.

---

<sup>45</sup> Dwi Retno Sri Ambarwati. 2017. *Mata Kuliah Desain Interior*. Yogyakarta : UNY. Hlm. 3

<sup>46</sup> Ergin Dugyu. 2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. Italy. Hlm. 16.

### c. Persyaratan Interior Objek Perancangan

Berdasarkan pada sifat dan fungsi ruang pada interior *coworking space* maka persyaratan interior objek mengacu pada jenis bangunan interior kantor (office). Berikut persyaratan perancangan bangunan kantor :

#### 1) Tinjauan Apek - Aspek Pembentuk Ruang

##### a) Lantai

Lantai dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang terjadi dalam ruang, dapat memberi karakter dan dapat memperjelas sifat ruang misalnya dengan memberikan permainan pada permukaan lantai itu sendiri.<sup>47</sup>

Material karpet merupakan standarisasi dari *office building*. Keistimewaan dari material tersebut dapat dipergunakan sebagai alat absorpsi suara, dapat memberikan suatu warna, serta *individuality* dalam ruang. Karpet berkarakter hangat dan tentunya hal tersebut meramahkan lingkungan. Karpet tentunya mudah dalam perawatannya, dan ia dapat menangkal aliran elektrik listrik yang terdapat pada area kerja.<sup>48</sup>

##### b) Dinding

Jenis dinding dibagi 2 macam, yakni struktural dan non-struktural. Setiap dinding mempunyai tekstur dan karakter masing-masing. Tekstur yang kasar umumnya kurang memantulkan cahaya begitu pula sebaliknya. Cermin merupakan bahan penutup dinding dengan tekstur halus dan mengkilat dapat memantulkan sinar dengan sempurna, dinding yang

---

<sup>47</sup> J. Pamudji Suptandar. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan. Hlm. 123 – 124.

<sup>48</sup> Alexi M. dan Joanna E. 2000. *Designing for Tomorrow's Workplace*. Wallingford : Penguin. Hlm. 190.

berwarna gelap menyerap cahaya, membuat ruang lebih sulit diterangi, dan menimbulkan kesan tertutup, intim. Warna-warna terang dan hangat pada dinding menimbulkan kesan hangat, sedangkan warna-warna terang dan dingin meningkatkan kesan besarnya ruang.<sup>49</sup>

### c) Ceiling

Dalam ruang komersial, sistem langit-langit gantung dengan modul sering digunakan untuk mengintegrasikan dan menyediakan fleksibilitas dalam tata letak peralatan lampu dan lubang-lubang distribusi udara. Sistem biasanya terdiri dari unit-unit modul langit-langit, yang disangga oleh *grid metal* yang digantung dari struktur di atasnya. Unit-unit tersebut biasanya dapat dibuka sebagai akses memasuki ruang langit-langit.<sup>50</sup>

Ruang perkantoran pada umumnya memakai material gips untuk langit-langit. Hal ini dikarenakan oleh karakteristik material gips atau gips yang dapat mengisolasi suara, sehingga ruang dalam tidak terganggu oleh kebisingan di lingkungan luarnya. Papan gips dapat dipasang dari atas rangka atau rangka pengikat kayu atau logam. Untuk meningkatkan isolasi akustik dan lebih tahan api, dapat digunakan konstruksi papan gips dua lapis.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Francis D.K. Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tata Letak*. Jakarta : Erlangga. Hlm. 185

<sup>50</sup> Ibid. Hal 197

<sup>51</sup> Ibid. Hal 190.

## 2) Tinjauan Tentang Unsur-Unsur Pelengkap Ruang

### a) Pintu

Pintu mungkin padat atau terbuat dari kerangka kayu, kaca, atau besi. Mungkin merupakan pintu standard atau khusus, atau sebagai bagian dari sistem. Melihat panel-panel merupakan kewajiban pada rute-rute jalan keluar; mungkin juga merupakan kebijakan perusahaan untuk memperbolehkan penengokan terbatas pada setiap ruang. Kaca yang diperkuat atau dipertebal seharusnya digunakan untuk menahan dampak, dengan kaca kabel yang diberi kabel atau kaca tahan panas lain yang memberi rating kebakaran jika diperlukan.<sup>52</sup>

### b) Jendela

Fungsi dan menariknya jendela bisa diubah secara cukup radikal melalui penerapan yang cermat. Siang hari dapat dikendalikan dan penampilan mereka dapat diperhalus dengan tirai atau gordena. Gordena normalnya hanya ditemukan di kantor-kantor eksekutif atas dan ruang-ruang dewan. Kain untuk gordena harus sesuai dengan peraturan kebakaran. Karena pada prinsipnya harus dapat memperlambat penyebaran api.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> [staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf). Hal 25, diakses pada 20 Agustus 2019, 17:20 WIB.

<sup>53</sup> Ibid. Hlm. 26



### c) Perabot

Merupakan peralatan yang penting tetapi juga berperan dalam menggambarkan organisasi mungkin status pekerjaannya. Kekuasaan, ketenangan dalam bergerak dan kecakapan membuat perabot dan perlengkapan untuk digunakan dalam berbagi kebutuhan. Persyaratan ergonomis, untuk kenyamanan dan keselamatan kerja diutamakan.<sup>54</sup>

### d) Penyimpanan

Lemari, kabinet atau rak penyimpanan mungkin dibangun dalam dinding tetap, menjadi bagian dari sistem pembagian yang dibuat sebelumnya atau berdiri sendiri. Penyimpanan *built-in* lebih murah dari pada yang berdiri sendiri, dan bisa dibuat lebih kuat dan aman, namun hal ini kurang *fleksibel*.<sup>55</sup>

## 3) Tinjauan Tentang Unsur-Unsur Tata Kondisional

Berikut syarat tata kondisional yang baik bagi *workplace* terkini menurut Alexi M. and Joanna E. dalam bukunya *Designing for Tomorrow's Workplace* :

### a) Pencahayaan

Dalam proses perancangan secara utuh serta merasakan bentuk, warna, tekstur, pola sebagai elemen-elemen pembatas dan pembentuk

---

<sup>54</sup>staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf. Hal 25, diakses pada 20 Agustus 2019, 17:20 WIB.

<sup>55</sup> Ibid. Hlm. 26.

suasana, karakter ruang, mutlak dibutuhkan kehadiran cahaya. Dengan demikian cahaya merupakan unsur yang signifikan pada perancangan interior ruangan.

- (1) Pencahayaan. Cahaya yang cukup tidak lebih.
- (2) Kontras. Cahaya lebih terang dari latar belakangnya tetapi tidak berkilau.
- (3) Arah. Arah cahaya yang cukup untuk menentukan bentuk dan lokasi benda, tetapi tidak sampai menyebabkan bayangan terlalu gelap.
- (4) Warna. Cahaya yang memancarkan warna dengan tepat dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan.
- (5) Bayangan. Sumber cahaya yang terang baik itu jendela atau cahaya buatan dan pantulan hindarkan dari sudut pandang mata.
- (6) Kontrol, Kemampuan untuk mengatur cahaya agar sesuai tugas dan para pekerja.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan kehangatan masing-masing orang yaitu temperature udara, kelembapan udara, radiasi pemanas baik dari peralatan (untuk daerah tropis adalah AC) yang ada ataupun dari alam (matahari), energi yang dikeluarkan (oleh masing-masing orang/pekerja) tergantung dari aktivitasnya, jumlah baju yang dipakai, tingkat kelelahan, dan pengamatan mereka. Besar intensitas cahaya yang dianjurkan untuk pekerjaan kantor yaitu antara 200 hingga 2000 lux. Cahaya tersebut dapat didukung pula oleh keberadaan *task*

*lighting* di *workstation*, pada waktu-waktu tertentu, misalnya pada saat bekerja di depan komputer.<sup>56</sup>

#### b) Penghawaan

Sistem *air conditioning* (AC) yaitu suatu sistem pengatur udara dalam ruang yang dilakukan secara teratur dan konstan.<sup>57</sup> Manusia menginginkan kenyamanan dan kesejukan udara yang bisa menunjang kenyamanan kerja. Pemilihan atau keputusan untuk menggunakan AC oleh karena sistem mekanis lainnya dianggap tidak mampu untuk mengatasi bahwa ventilasi alam yang kurang memenuhi persyaratan, keadaan temperatur dan kelembapan udara yang kurang seimbang, keadaan lingkungan hidup yang tidak memenuhi persyaratan ketentraman, terutama yang disebabkan oleh polusi udara dan suara, serta udara bersih yang tidak mencukupi untuk kebutuhan suatu ruang dengan jumlah orang beserta aktivitasnya.<sup>58</sup>

#### c) Akustik

Perancang interior harus memahami bagaimana pemilihan dan peletakan material-material pemantul dan penyerap suara dapat mempengaruhi kualitas akustik suatu ruang. Suara-suara yang tidak

---

<sup>56</sup> [staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf). Hlm. 28, diakses pada 20 Agustus 2019, 17:20 WIB.

<sup>57</sup> J. Pamudji Suptandar. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan. Hlm. 275.

<sup>58</sup> [staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf). Hlm. 30, diakses pada 20 Agustus 2019, 17:20 WIB.

dikehendaki yang timbul dari luar dapat dikendalikan dalam tiga cara. Pertama, dikendalikan dengan mengisolasi suara tersebut pada sumbernya. Kedua, dengan menghilangkan denah bangunan sedemikian rupa sehingga daerah yang menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang. Ketiga, dengan menghilangkan kemungkinan jalur rambatan suaranya melalui udara atau melalui struktur bangunan dimana suara bising dapat bergerak dari sumbernya ke dalam ruang.<sup>59</sup>

#### d) *Safety and Security System*

Perlindungan terhadap bahaya kebakaran misalnya dapat diatasi dengan pemfasilitasan alat pemadam kebakaran, baik yang manual maupun yang otomatis, misalnya pemasangan *sprinkler* dalam ruang, alarm kebakaran, *smoke detector*, dan *extinguishers*, maupun pemilihan bahan interior yang tahan api dan *non-toxic*.<sup>60</sup> Desain tidak dapat mengontrol dan menangani ruang setiap saat terhadap keamanan, namun ia dapat meminimalisasi bahaya terhadap resiko kejahatan.

---

<sup>59</sup> Francis D.K. Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*. Jakarta : Erlangga. Hlm. 309.

<sup>60</sup> [staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf). Hal 31, diakses pada 20 Agustus 2019, 17:20 WIB.



#### **d. Tema dan Gaya Interior**

##### **1) Tema**

Tema adalah suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh desain pada suatu proyek. Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu desain bangunan. Tema perancangan *Coworking Space* ini yaitu “*shine with local culture*” yang mengangkat tema budaya lokal Kota Semarang yang biasa disebut dengan Dugderan. Tema utama atau fokus utama yang akan penulis jadikan sebagai ide perancangan adalah ikon *Warak Ngendog*. *Warak Ngendog* merupakan binatang mitologis yang digambarkan sebagai simbol pemersatu tiga etnis mayoritas yang ada di Semarang. Bagian – bagian tubuhnya terdiri dari Naga (Cina), *Buraq* (Arab) dan Kambing (Jawa). Budaya lokalitas *Dugderan* ini merupakan pesta rakyat yang biasanya digelar untuk menyambut datangnya Ramadhan.<sup>61</sup>

##### **2) Gaya**

*Pop art* berasal dari kata *popular art* yang artinya aliran seni yang memanfaatkan simbol - simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti surat kabar, televisi, iklan, media sosial, dan lain sebagainya. *Pop Art* merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal - awal zaman *post modern art*, zaman

---

<sup>61</sup>Raka Radhitia Oktavianto, Sekilas Warak Ngendog, [www.multiactcreative.com](http://www.multiactcreative.com), diakses pada 02 Mei 2018.

di mana semua orang mulai bosan dengan gaya modern. *Pop art* merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.<sup>62</sup>

Ricard Hamilton mendefinisikan karakteristik *Pop Art* yaitu, *popular* (didesain untuk *audience* secara luas), sebagai solusi jangka pendek, dapat dihabiskan (mudah dilupakan), berbiaya murah, diproduksi secara massal, muda (cocok untuk anak muda), jenaka, menggairahkan, memiliki maksud, memiliki daya tarik, bisnis yang besar.<sup>63</sup> Lukisan-lukisan *Pop Art* cenderung memiliki warna - warna yang mencolok, biasanya merah, kuning, dan biru. Gambar-gambar di dalam *Pop Art* berupa gambar yang flat seperti dalam buku-buku komik.<sup>64</sup>

Gaya desain interior *pop art* sangat emosional dan energik, sehingga sangat dekat dengan anak muda yang siap hidup dalam gerakan abadi. Bahkan dari fakta bahwa hanya nama gaya seni ini, termasuk desain interior, dapat dipahami sebagai *hacking cutton*, mengikuti bahwa tujuannya adalah untuk mengejutkan, untuk mendorong ke goncangan ringan.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art) , diakses pada tanggal 04 Mei 2019, 21:22 WIB.

<sup>63</sup> Ford Carin T. 2001. *Andy Warhol: Pioneer of Pop Art*. New Jersey: Enslow Publishers.

<sup>64</sup> Sipperley Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.

<sup>65</sup> Small Design Ideas. <https://www.smalldesignideas.com/pop-art-interior-design-style.html>, diakses pada Jumat 16 Agustus 2019.

## B. Tinjauan Data Lapangan Obyek Perancangan

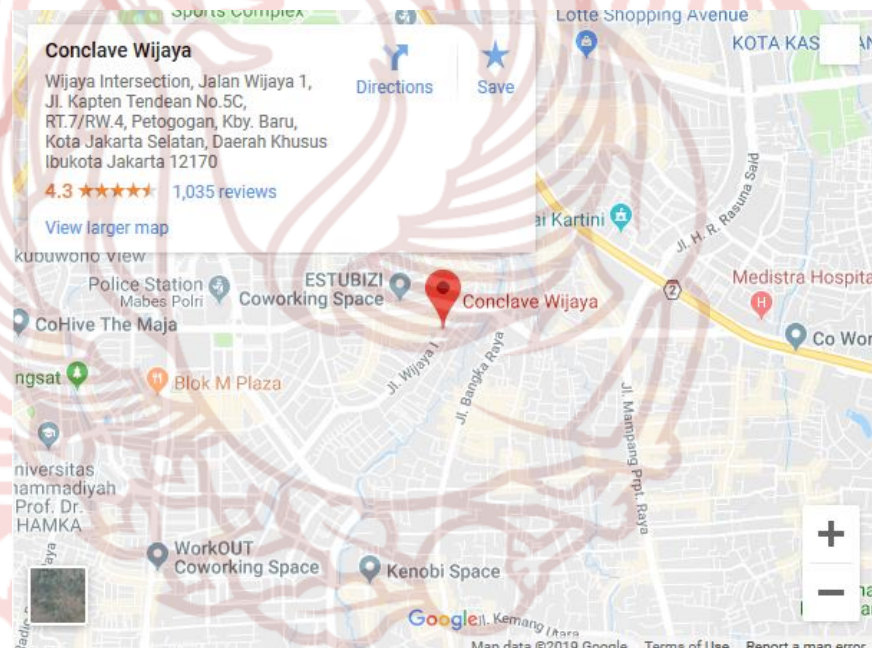
### 1. Data Lapangan

#### a. Profil Perusahaan

Nama Perusahaan : *Conclave Coworking Space*

Jenis Usaha : *Coworking Space Swasta*

Alamat : Jl. Wijaya 1 No. 5C South Jakarta Indonesia  
12170, Jakarta, Indonesia



**Gambar 2. 3.** Peta Lokasi Conclave Wijaya Coworking Space  
(Sumber : Google Maps)

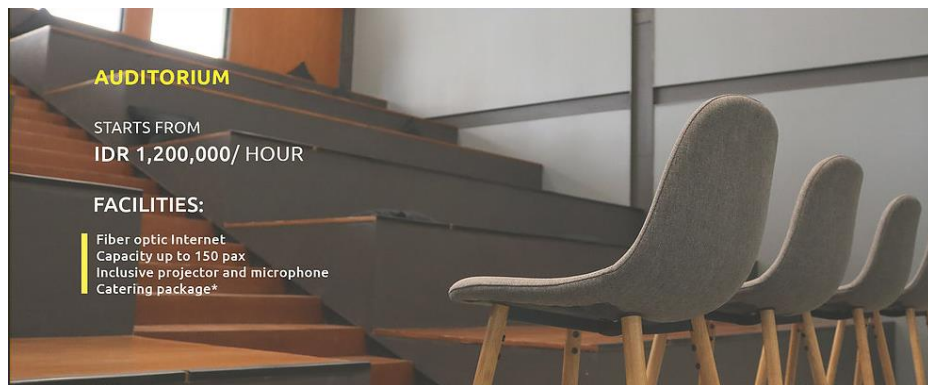
*Conclave Coworking Space* berdiri di atas lahan seluas 1.700 meter persegi, Conclave punya tiga lantai dan satu *basement*. Di lantai dua terdapat auditorium kedap suara dengan kapasitas 125 orang. Ruangan ini dilengkapi dengan *projector* dan juga bisa

dipakai untuk tempat *talkshow*, presentasi, maupun rapat besar. Sementara di lantai tiga tersedia *fixed office* yang bisa digunakan sebagai ruang kantor. Beragam fasilitas lain seperti di kantor juga tersedia, mulai internet, printer, sampai loker pribadi. Selain itu, ada studio foto, perpustakaan, dan ruang rapat berkapasitas 12 orang.

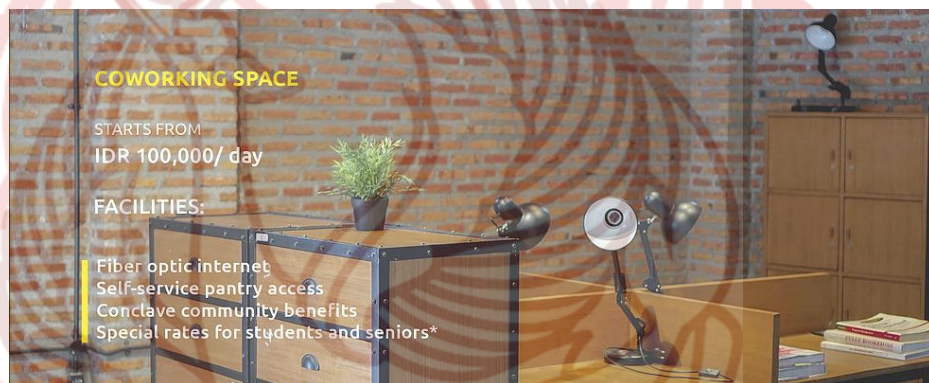
Salah satu pemilik *Conclave Coworking Space*, Aditya Hadiputra menyatakan bahwa ide mendirikan *coworking space* ini berasal dari pengalaman pribadi dan rekan – rekannya semasa menjadi pekerja nomaden yang kesulitan saat harus berpindah – pindah dari satu kafe ke kafe lainnya untuk menyelesaikan pekerjaan. Menyelesaikan pekerjaan di kafe juga tidak memiliki kebebasan waktu dan tidak bisa duduk terlalu lama dalam satu kafe.

Waktu operasional *Conclave Coworking Space* 24 jam *nonstop* dan ini menjadi *coworking space* pertama yang buka selama 24 jam. Setiap hari sabtu dan minggu biasanya hanya digunakan untuk *event – event* saja, karena sebagian besar pengguna *Conclave Coworking Space* libur. *Conclave Coworking Space* juga menyediakan kafe bernama Dapoer Luwe yang menyediakan berbagai makanan dan minuman. *Conclave Coworking Space* hanya mengenakan tarif per jam Rp 50.000 per orang dan paket 24 jam dengan tarif Rp 200.000 per orang.





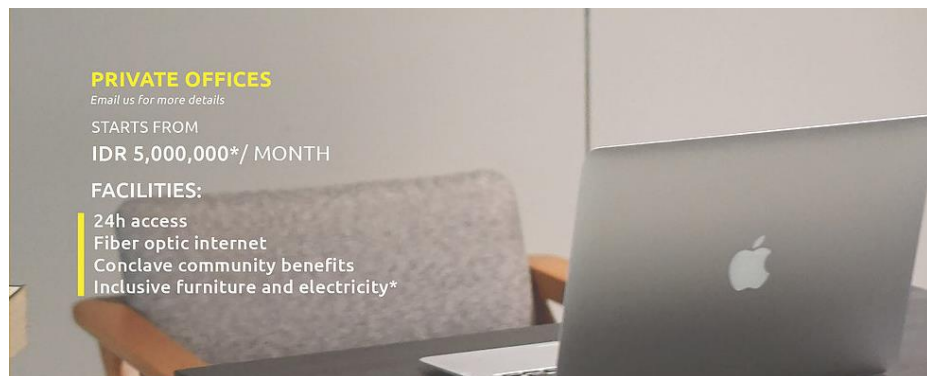
**Gambar 2. 4. Harga Sewa Auditorium Conclave**  
(Sumber : <https://www.cnclv.co/> )



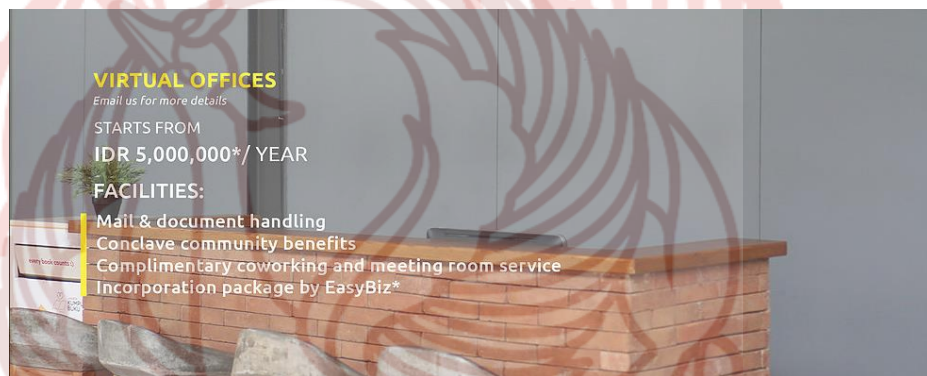
**Gambar 2. 5. Harga Sewa Coworking Space Conclave**  
(Sumber : <https://www.cnclv.co/> )



**Gambar 2. 6. Harga Sewa Meeting Room Conclave**  
(Sumber : <https://www.cnclv.co/> )



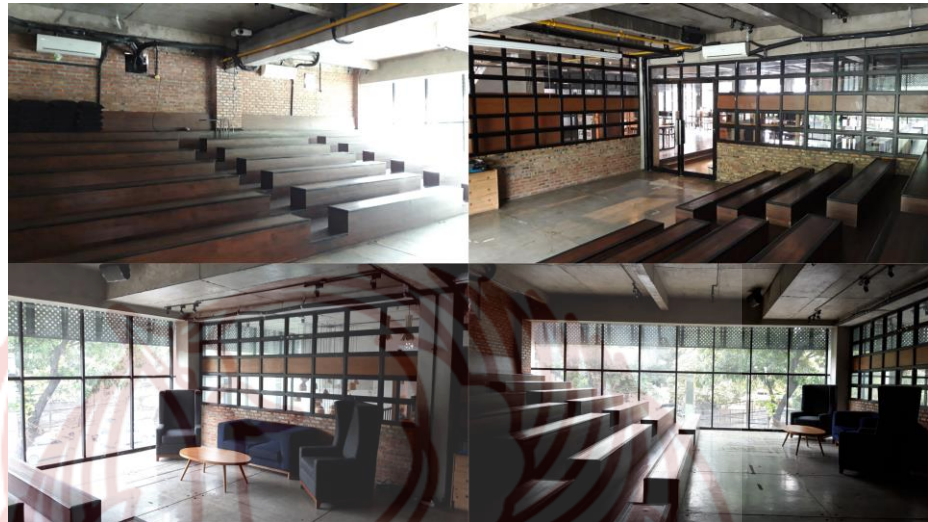
**Gambar 2. 7. Harga Sewa Private Office Conclave**  
 (Sumber : <https://www.cnclv.co/> )



**Gambar 2. 8. Harga Sewa Virtual Office Conclave**  
 (Sumber : <https://www.cnclv.co/> )

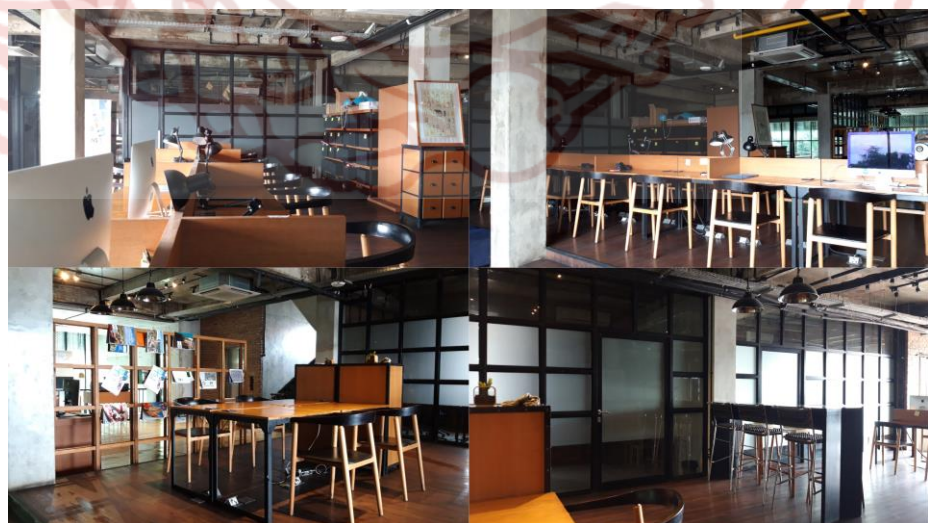
## **b. Fasilitas Conclave**

### *1) Auditorium*



**Gambar 2. 9.** Foto Kondisi Lapangan *Auditorium* Conclave  
( Foto : Kartika Imantari, 15 Desember 2018 )

### *2) Working Space*



**Gambar 2. 10.** Foto Kondisi Lapangan *Working Space* Conclave  
( Foto : Kartika Imantari, 15 Desember 2018 )



### 3) *Lobby*



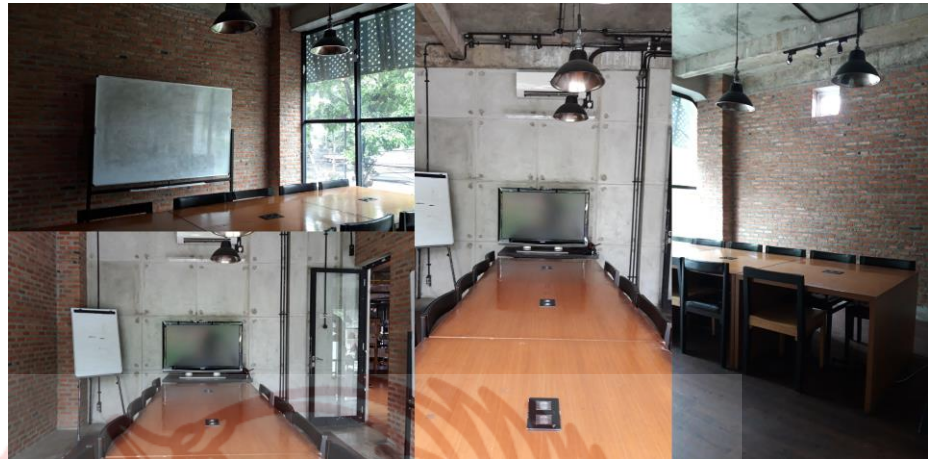
**Gambar 2. 11.** Foto Kondisi Lapangan *Lobby* Conclave  
( Foto : Kartika Imantari, 15 Desember 2018 )

### 4) *Privat Office*



**Gambar 2. 12.** Foto Kondisi Lapangan *Private Office* Conclave  
( Foto : Kartika Imantari, 15 Desember 2018 )

## 5) Meeting Room



**Gambar 2. 13.** Foto Kondisi Lapangan *Meeting Room* Conclave  
( Foto : Kartika Imantari, 15 Desember 2018 )

## 2. Data Lapangan Jakarta Creative Hub

### a. Profil Perusahaan

Nama Perusahaan : Jakarta *Creative Hub*

Jenis Usaha : BUMN, Pemprov DKI Jakarta, Monitoring  
Dinas Koperasi UKM dan Perdagangan.

Alamat : Jl. Kb. Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kb.  
Melati, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230

Jakarta Creative Hub (JCH) adalah *co office* dan *markerspace* program pemerintah provinsi DKI Jakarta yang dimonitoring secara langsung oleh Dinas Koperasi UKM dan Perdagangan untuk anak muda kreatif mengembangkan minat dan bakat mereka.



## **b. Fasilitas Jakarta Creative Hub (JCH)**

### *1) Markerspace*

*Markerspace* adalah ruangan penuh dengan fasilitas yang bisa diakses dengan bimbingan dari tim JCH. Pada ruang *markerspace* disediakan mesin seperti 3D printer, mesin laser cutting, CNC router, mesin woodworking and mesin jahit yang bisa digunakan untuk membuat *prototype*. Di ruang *markerspace* ini juga dapat digunakan untuk membuat *workshop* dengan kapasitas 15 – 20 orang.



**Gambar 2. 14.** Foto Kondisi Lapangan *Maker Space* Jakarta Creative Hub  
( Foto : Kartika Imantari, 20 Desember 2018 )

## 2) *Co Office*

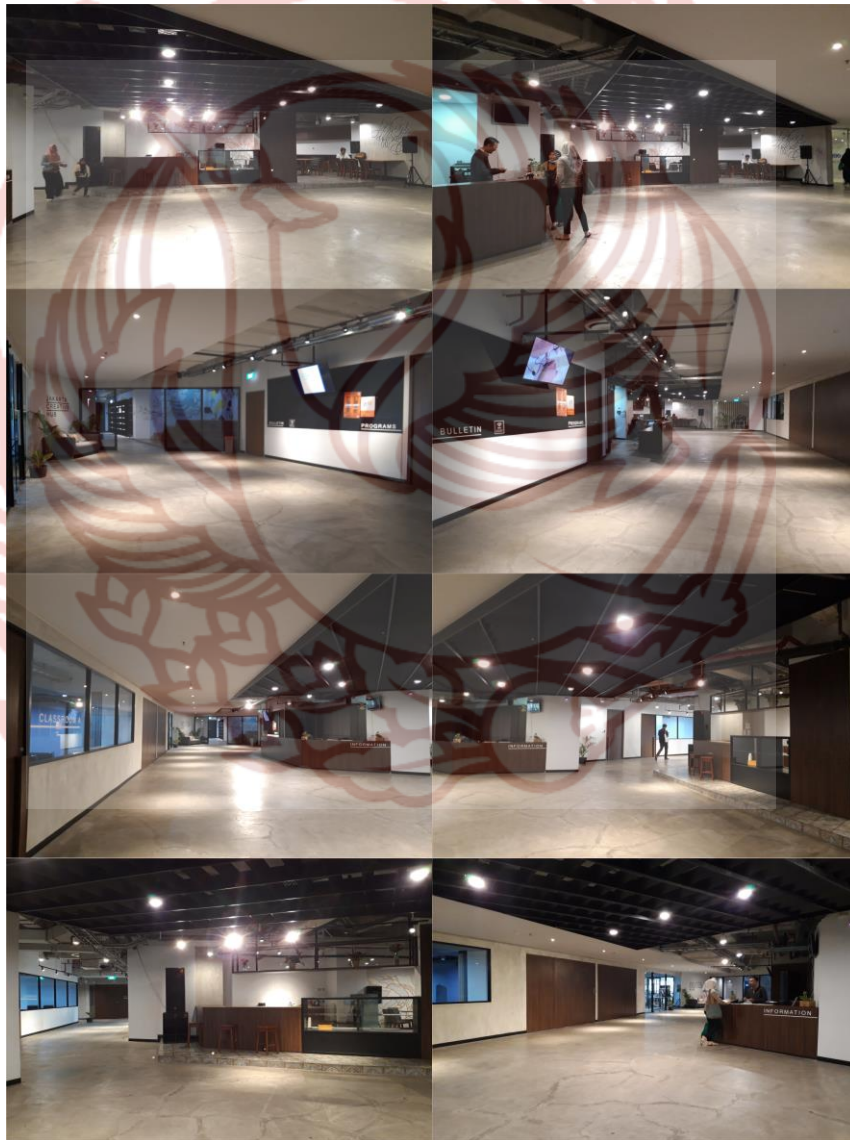
Ada 12 *Co Office* berukuran 3m x 6m yang disediakan untuk *start up* baru agar bisa mengembangkan bisnisnya. JCH memberikan kantor ini untuk jangka waktu setahun saja dan nantinya akan diberikan kesempatan kepada *start up* lain. Program ini bisa menjadi batu loncatan bagi *start up* untuk memperbesar bisnis. Banyak juga *benefit* yang diberikan, seperti subsidi kantor, bimbingan, pendanaan *networking* dan juga akses mudah ke fasilitas yang tersedia.



**Gambar 2. 15.** Foto Kondisi Lapangan  
*Co Office* Jakarta Creative Hub  
( Foto : Kartika Imantari, 15 Desember 2018 )

### 3) *Exhibition Space*

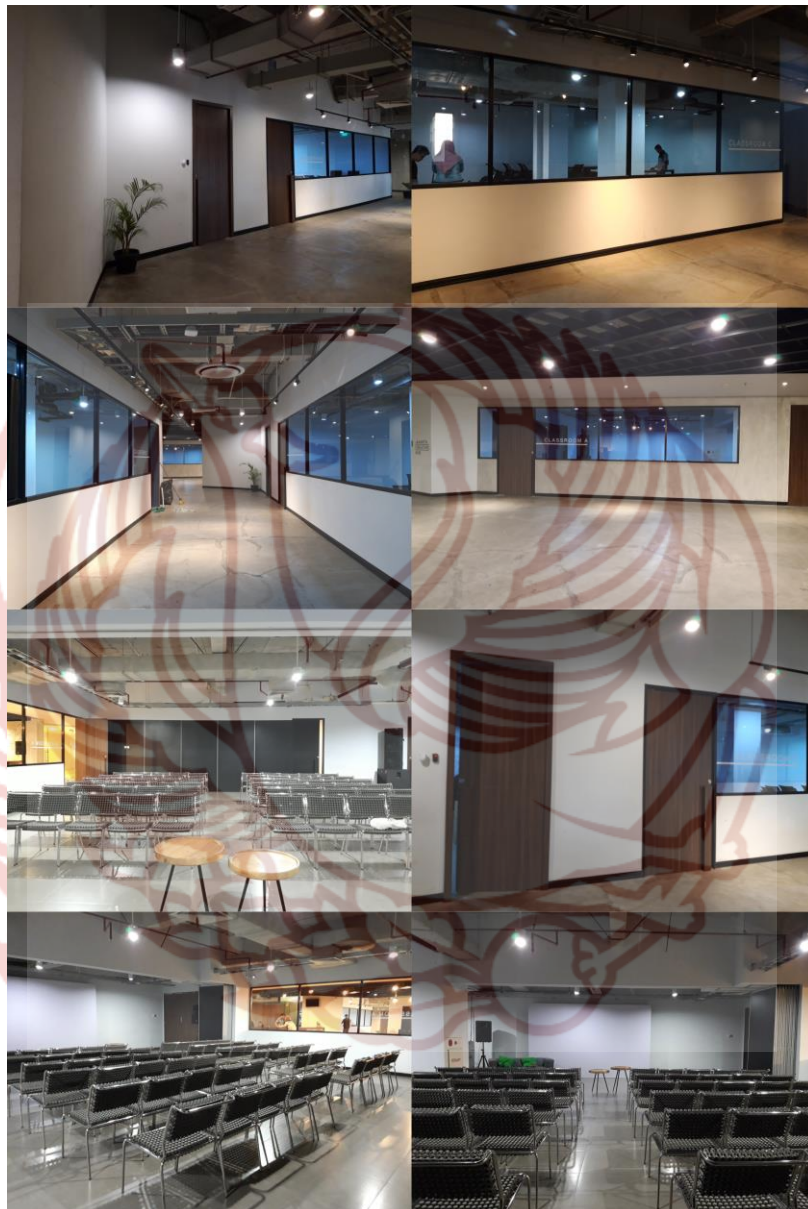
*Exhibition Space* digunakan untuk *event – event* yang membutuhkan medium untuk *showcase* kreasi – kreasinya, seperti pameran karya yang tentunya membutuhkan tempat yang luas dan terbuka sehingga orang yang berkunjung dapat lebih mudah menikmatinya.



**Gambar 2. 16.** Foto Kondisi Lapangan *Exhibition Space* Jakarta Creative Hub  
4) *Classroom*  
( Foto : Kartika Imantari, 20 Desember 2018 )



*Classroom* disediakan untuk penyelenggaraan kegiatan seperti *workshop*, *talk show*, ataupun seminar.



**Gambar 2. 17.** Foto Kondisi Lapangan *Classroom* Jakarta Creative Hub  
( Foto : Kartika Imantari, 20 Desember 2018 )  
5) *Library*

JCH menyediakan perpustakaan (didukung oleh Kinokuniya) untuk mencari info atau ide.

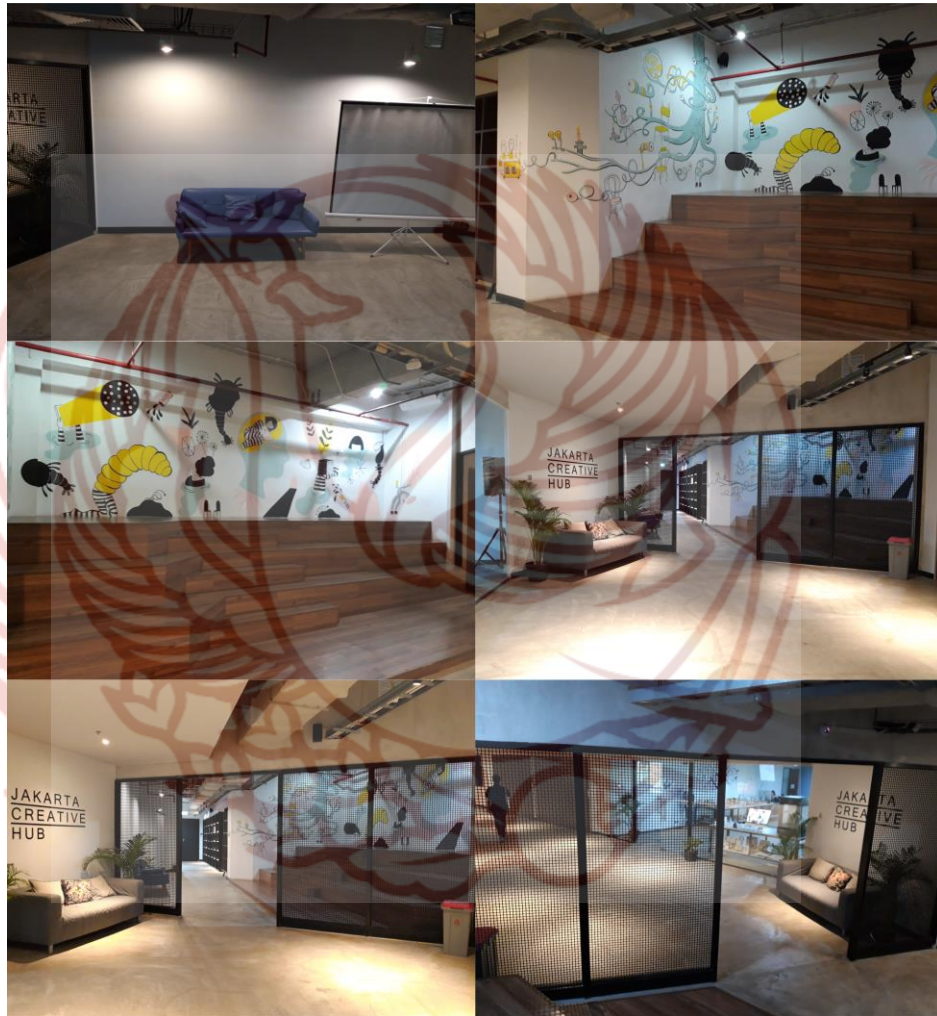


**Gambar 2. 18.** Foto Kondisi Lapangan *Library* Jakarta Creative Hub  
 ( Foto : Kartika Imantari, 20 Desember 2018 )



#### 6) *Inspiration Corner*

Untuk mendapatkan inspirasi, disediakan area bermural seperti di *lounge* dan kafe. JCH berkolaborasi dengan ilustrator seperti Lala Bohang dan Komikazer untuk kreasi muralnya.



**Gambar 2. 19.** Foto Kondisi Lapangan *Inspiration Corner* Jakarta Creative Hub  
( Foto : Kartika Imantari, 20 Desember 2018 )

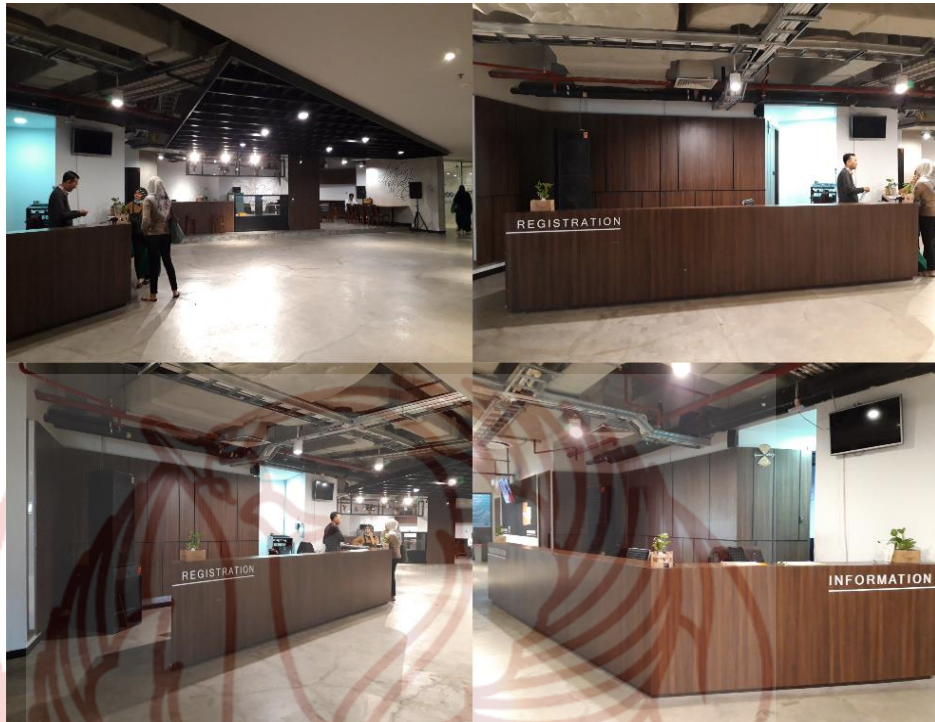
### 7) *Meeting Room*

*Meeting room* berkapasitas sekitar 12 orang ini digunakan untuk kebutuhan meeting pengguna JCH dan terbatas hanya ada 1 ruang *meeting* saja.



**Gambar 2. 20.** Foto Kondisi Lapangan *Meeting Room* Jakarta Creative Hub  
( Foto : Kartika Imantari, 20 Desember 2018 )

8) *Receptionist*



**Gambar 2. 21.** Foto Kondisi Lapangan *Receptionist* Jakarta Creative Hub  
( Foto : Kartika Imantari, 20 Desember 2018 )

### **BAB III**

## **TRANSFORMASI DESAIN**

### **A. Pengertian Objek Garap**

Judul “Perancangan Interior *Coworking Space* Dengan Gaya *Pop Art* di Semarang” dengan tema dari perancangan *coworking space* yaitu “*shine with local culture*”, yaitu perancangan *coworking space* mengangkat semarak budaya lokal Kota Semarang yang biasa disebut dengan Dugderan dengan ikon Warak Ngendog sebagai tema utamanya memiliki penjelasan masing-masing kata sebagai berikut:

#### **1. Perancangan**

Perancangan merupakan suatu proses yang meliputi pemrograman, perencanaan dan perancangan. Pemrograman dimaksudkan untuk menetapkan hal – hal yang menjadi tujuan, kebutuhan, dan perhatian klien. Perencanaan dimaksudkan untuk menyatakan masalah umum klien menjadi masalah standar yang mudah dipecahkan. Perancangan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan gagasan keseluruhan menjadi suatu usul wujud interior dari sebuah bangunan.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Joko Budiwyanto.2012. *Bahan Ajar Desain Interior I*. Surakarta : Institut Seni Indonesia. Hlm. 15.



## 2. Interior

Sekelompok rencana yang telah didesain untuk fungsi-fungsi tertentu yang dipadukan ke dalam satu organisasi.<sup>67</sup> Suatu perancangan ruang dalam dengan menyatukan elemen - elemen menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu yang bertitik tolak pada aspek estetis, keamanan dan kenyamanan.<sup>68</sup>

## 3. Coworking Space

*Coworking space* merupakan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan kantor pada umumnya dan fasilitas yang disediakan di dalamnya juga harus dapat memenuhi kebutuhan – kebutuhan penting pekerja dengan tujuan untuk lebih mempermudah pekerja dalam menjalankan aktifitas pekerjaannya.

## 4. Gaya Pop Art

*Pop art* berasal dari kata *popular art* yang artinya aliran seni yang memanfaatkan simbol - simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti surat kabar, televisi, iklan, media sosial, dan lain sebagainya. *Pop Art* merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal - awal zaman *post modern art*,

---

<sup>67</sup> J. Pamuji Suptandar. 1999. *Desain Interior*. Jakarta : Djambatan. Hlm. 97.

<sup>68</sup> Dwi Retno Sri Ambarwati. 2017. *Mata Kuliah Desain Interior*. Yogyakarta : UNY. Hlm. 3

zaman di mana semua orang mulai bosan dengan gaya modern. *Pop art* merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.<sup>69</sup>

Ricard Hamilton mendefinisikan karakteristik Pop Art yaitu, *popular* (didesain untuk *audience* secara luas), sebagai solusi jangka pendek, dapat dihabiskan (mudah dilupakan), berbiaya murah, diproduksi secara massal, muda (cocok untuk anak muda), jenaka, menggairahkan, memiliki maksud, memiliki daya tarik, bisnis yang besar.<sup>70</sup> Lukisan-lukisan *Pop Art* cenderung memiliki warna - warna yang mencolok, biasanya merah, kuning, dan biru. Gambar-gambar di dalam Pop Art berupa gambar yang flat seperti dalam buku-buku komik.<sup>71</sup>

## 5. Kota Semarang

Kota Semarang yang merupakan ibukota Propinsi Jawa Tengah adalah satu-satunya kota di Propinsi Jawa Tengah yang dapat digolongkan sebagai kota metropolitan. Sebagai ibukota propinsi, Kota Semarang menjadi parameter kemajuan kota-kota lain di Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang memiliki luas wilayah 373,70 km<sup>2</sup>. Secara administratif Kota Semarang terbagi menjadi 16 kecamatan dan 177 kelurahan. Secara topografi, Kota Semarang terdiri atas daerah pantai, dataran rendah dan

---

<sup>69</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art) , diakses pada tanggal 04 Mei 2019, 21:22 WIB.

<sup>70</sup> Ford Carin T. 2001. *Andy Warhol: Pioneer of Pop Art*. New Jersey: Enslow Publishers.

<sup>71</sup> Sipperley Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.

perbukitan, sehingga memiliki wilayah yang disebut sebagai kota bawah dan kota atas.<sup>72</sup>

## 6. Tema

Tema perancangan *Coworking Space* ini yaitu “*shine with local culture*” yang mengangkat tema budaya lokal Kota Semarang yang biasa disebut dengan Dugderan. Tema utama atau fokus utama yang akan penulis jadikan sebagai ide perancangan adalah ikon *Warak Ngendog*. *Warak Ngendog* merupakan binatang mitologis yang digambarkan sebagai simbol pemersatu tiga etnis mayoritas yang ada di Semarang. Bagian – bagian tubuhnya terdiri dari Naga (Cina), *Buraq* (Arab) dan Kambing (Jawa). Budaya lokalitas *Dugderan* ini merupakan pesta rakyat yang biasanya digelar untuk menyambut datangnya Ramadhan.<sup>73</sup>

### B. Batasan Ruang Lingkup Garap

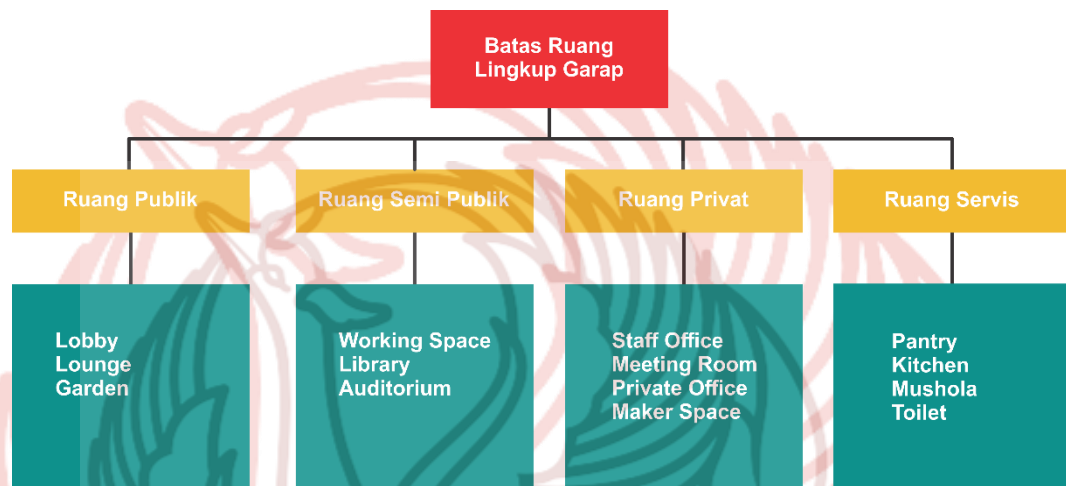
Perancangan *Coworking Space* memiliki konsep interior gaya *pop art design* dengan tema *shine with local culture* yang mengangkat tema budaya lokal Kota Semarang. Perancangan interior *coworking space* terdiri atas beberapa ruangan yang sangat penting untuk membantu pemenuhan kebutuhan

---

<sup>72</sup> Profil Kabupaten / Kota Semarang, [ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/semarang.pdf](http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/semarang.pdf).

<sup>73</sup>Raka Radhitia Oktavianto, Sekilas Warak Ngendog, [www.multiactcreative.com](http://www.multiactcreative.com), diakses pada 02/05/18.

para coworkers yaitu, resepsionis, ruang tunggu, kantor utama / kantor pengelola, perpustakaan, ruang kerja / area kerja, ruang santai, ruang rapat, auditorium, kantor sewa, dapur, ruang pribadi, taman, kamar mandi, ruang kebersihan.



**Gambar 3. 1.**Batasan Ruang Lingkup Garap Perancangan Interior *Coworking Space* di Kota Semarang

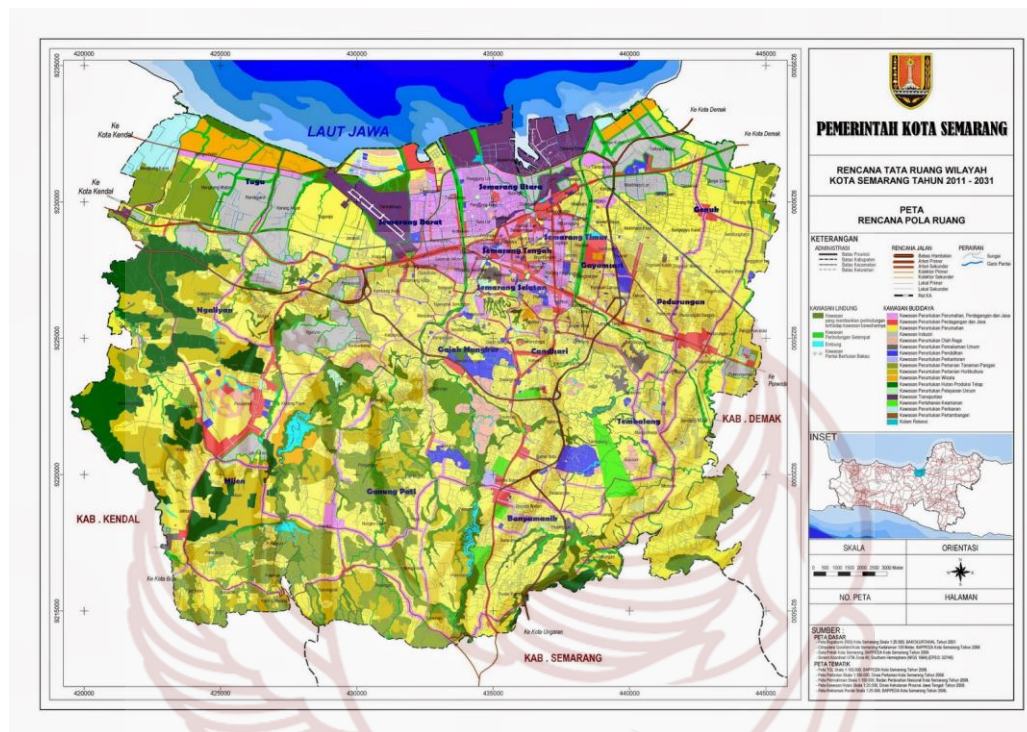
### C. Site Plan

Perancangan Interior *Coworking Space*, menurut RTRW Kota Semarang, pemerintah kota telah menetapkan wilayah – wilayah yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat bangunan / gedung perkantoran, yaitu di daerah sekitar Jalan Madukoro atau Jalan Pahlawan Kota Semarang. Untuk menentukan lokasi *Coworking Space* hal yang perlu diperhatikan adalah lahan merupakan tempat yang strategis dan mudah dijangkau.

Perancangan interior *Coworking Space* ini memilih lokasi di Jalan Veteran Semarang yaitu di area dekat kawasan pusat Kota Semarang, lokasi ini



sangat strategis mengingat berada di persimpangan dengan Jalan Semarang Surakarta dan masih berada di sekitar wilayah Jalan Pahlawan, seperti apa yang telah diatur dalam RT / RW Kota Semarang.



**Gambar 3. 2.** Peta Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang  
(Sumber : BAPPEDA Kota Semarang)



**Gambar 3. 3.** Site Plan Perancangan Interior Coworking Space di Kota Semarang.  
Tanda Lingkaran Kuning Menunjukkan Lokasi Perancangan.  
(Sumber : Google Maps)

## 1. Potensi Lingkungan dan Tapak

- a. Lokasi tersebut telah ditetapkan sebagai lokasi yang baik untuk bisnis perkantoran yang telah diatur di RTRW Kota Semarang.
- b. Berada di daerah pengembangan bisnis UMKM Kota Semarang.
- c. Lokasi dapat di jangkau dari arah Surakart, Jogja, maupun Semarang, sehingga akses menuju lokasi mudah untuk didatangi pengunjung.
- d. Lokasi tersebut memiliki letak yang cukup strategis, karena dekat dengan pusat Kota Semarang.
- e. Memungkinkan menjadi salah satu tempat berkumpulnya perusahaan startup ataupun UMKM di Semarang.
- f. Lahan tempat didirikannya sangat strategis dan mudah dijangkau karena berada persis di pinggir jalan raya dan terlihat jelas.
- g. Letaknya dekat dengan Taman Siranda Semarang.

## 2. Aksesibilitas Site

Aksesibilitas adalah konsep yang luas dan fleksibel. Kevin Lynch mengatakan aksesibilitas adalah masalah waktu dan juga tergantung pada daya tarik dan identitas rute perjalanan (Talav Era, 2012).<sup>74</sup>

Perancangan Interior *Coworking Space* di Semarang dengan Gaya *Pop Art* berada di area pusat daerah perkantoran di Semarang. *Coworking Space* ini

---

<sup>74</sup><https://docplayer.info/39486496-Bab-ii-tinjauan-pustaka-2010-aksesibilitas-adalah-konsep-yang-luas-dan-fleksibel-kevin-lynch.html> , diakses pada 3 Juli 2018, 14:05 WIB.

berada di Jalan Veteran Semarang yang dapat dijangkau melalui beberapa jalur sebagai berikut:

- a. Dari Surakarta bisa melalui Boyolali – Kabupaten Semarang – Salatiga – Ungaran – Jalan Gatot Subroto – Jalan Sultan Agung – Jalan Semarang Surakarta.
- b. Dari Jogja bisa melalui Magelang – Ambarawa – Ungaran – Jalan Gatot Subroto – Jalan Sultan Agung – Jalan Semarang Surakarta.
- c. Dari Kendal bisa melalui Jalan Pantura Semarang Kendal – Jalan Walisongo - Jalan Pamularsih – Jalan Kaligarang – Jalan Veteran.

### **3. Lintasan Matahari**

Bentuk dan tatanan massa pada site mempengaruhi sirkulasi angin yang masuk ke bangunan. Angin biasanya berhembus dari daerah yang bertekanan tinggi ke daerah yang bertekanan rendah. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap posisi letak bangunan pada site, terkait sirkulasi angin pada site.

Orientasi bangunan terhadap arah angin perlu diperhatikan, hal tersebut bertujuan untuk menjaga kestabilan sirkulasi angin pada bangunan. Arah angin sangat berpengaruh pada orientasi bangunan. Jika didaerah lembab diperlukan sirkulasi udara terus menerus, di daerah kering biasanya sirkulasi udara dimanfaatkan saat dibutuhkan saja misalnya pada saat dingin atau pada saat malam hari. Oleh karena itu, didaerah tropis/lembab, dinding – dinding luar



bangunan biasanya dibuka untuk kelancaran penghawaan ke dalam bangunan.<sup>75</sup>

Orientasi bangunan berkaitan dengan posisi bukaan bangunan dimana posisi dan luar bukaan akan mempengaruhi jumlah radiasi sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan. Hal ini berarti bahwa luas dan posisi bukaan akan mempengaruhi kemampuan bangunan dalam menahan panas.

Orientasi bangunan timur-barat berarti sisi bangunan yang terbesar menghadap timur dan barat. Hal ini berakibat kedua sisi tersebut mendapat radiasi matahari pagi dan sore yang relatif berpotensi memanaskan ruang-ruang di dalamnya sehingga menimbulkan ketidaknyamanan termal. Pengguna bangunan dapat terganggu dan membutuhkan berbagai asesoris bangunan seperti pembayang matahari dan pengkondisian udara buatan agar dapat menggunakan ruang tersebut dengan baik.

Berbeda dengan bangunan yang berorientasi utara dan selatan, bangunan tidak mendapatkan radiasi matahari sebesar sisi timur dan barat, sehingga ruang-ruang yang menghadap utara dan selatan lebih nyaman untuk digunakan dan tidak membutuhkan pembayang matahari yang besar atau pengkondisian udara buatan.

Dalam merancang sebuah lokasi bangunan ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kenyamanan sebuah bangunan, antara lain:

---

<sup>75</sup> Francis D.K. Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Jakarta : Erlangga.



#### **a. Radasi sinar matahari**

Radiasi matahari berhubungan erat dengan orientasi bangunan terutama karena peredaran matahari pada wilayah tropis lembab seperti Indonesia hampir selalu berada diatas kepala dengan arah terbit-tenggelam yaitu Timur-Barat.

#### **b. Angin**

Angin adalah aliran udara dalam jumlah yang besar diakibatkan oleh rotasi bumi dan juga karena adanya perbedaan tekanan udara di sekitarnya. Angin bergerak dari tempat bertekanan udara tinggi ke bertekanan udara rendah.<sup>76</sup>

#### **c. Temperatur**

Kota Semarang memiliki kondisi iklim tropis dengan tipe iklim menurut klasifikasi Koppen adalah Am (Tropikal Monsunal). Iklim tropis monsunal ini dipengaruhi oleh letak lintang yang cukup jauh dari khatulistiwa sehingga efek ITCZ (hujan tahunan) kurang berpengaruh di Kota Semarang. Iklim monsunal ini juga berpengaruh terhadap pola musim di Kota Semarang secara periodik, yaitu musim kering/kemarau dan musim basah/penghujan. Pola musim di Kota Semarang disebabkan

---

<sup>76</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Angin> , diakses pada 24 Juli 2019 pukul 21.20 WIB.

oleh pergerakan tahunan matahari yang menyebabkan perubahan dan perbedaan tekanan pada wilayah permukaan bumi.<sup>77</sup>

#### D. Waktu Operasional

Jam operasional dari *coworking space*, yakni pukul 08.00 WIB sampai pukul 21.00 WIB. *Coworking space* dibuka sampai malam hari karena untuk memenuhi kebutuhan para *coworker* apabila membutuhkan tempat kerjanya hingga malam hari dan dibuka pada pagi hari layaknya jam operasional kantor.

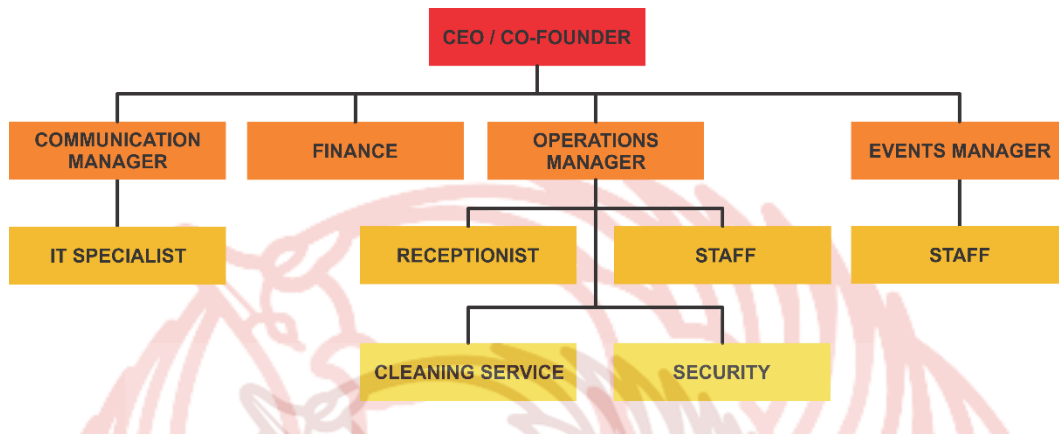
Tabel 3. 1. Jadwal Operasional *Coworking Space* Semarang

Hari	Jam Buka	Jam Tutup
Senin	08.00 WIB	21.00 WIB
Selasa	08.00 WIB	21.00 WIB
Rabu	08.00 WIB	21.00 WIB
Kamis	08.00 WIB	21.00 WIB
Jumat	08.00 WIB	21.00 WIB
Sabtu	Dibuka hanya untuk event	
Minggu	Dibuka hanya untuk event	

---

<sup>77</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Semarang](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Semarang) , diakses pada 24 Juli 2019,21.40 WIB.

## E. Struktur Organisasi.



**Gambar 3. 4.** Struktur Organisasi untuk Perancangan Interior *Coworking Space* di Kota Semarang

Dari struktur organisasi di atas, dapat dijelaskan secara detail tugas pokok struktur organisasi sebagai berikut :

### 1. *CEO / CO-Founder*

*Chief Executive Officer* ( CEO ) atau disebut pula sebagai Direktur Utama adalah jenjang tertinggi dalam perusahaan (eksekutif) atau administrator yang diberi tanggung jawab untuk mengatur keseluruhan suatu organisasi.<sup>78</sup>

### 2. *Communication Manager*

Manajer Komunikasi bertugas mengawasi semua komunikasi internal dan eksternal untuk sebuah perusahaan, memastikan

<sup>78</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pejabat\\_Eksekutif\\_Tertinggi](https://id.wikipedia.org/wiki/Pejabat_Eksekutif_Tertinggi), diakses pada 3 Juni 2019, 16.45 WIB.

pesannya konsisten dan menarik. Juga dikenal sebagai Direktur Komunikasi, tugas utama mereka termasuk menyiapkan laporan media yang terperinci, siaran pers, dan materi pemasaran.<sup>79</sup>

### **3. *Finance***

Fungsi dan tugas manajemen keuangan adalah salah satu kepentingan di dalam manajemen yang merencanakan, melaksanakan dan mengendalikan pemanfaatan sumber daya keuangan dalam kegiatan entitas secara efisien dan efektif, dalam kerjasama secara terpadu dengan fungsi-fungsi lainnya seperti riset dan penelitian, produksi, pemasaran dan sumberdaya manusia.<sup>80</sup>

### **4. *Operations Manager***

Tugas manajer operasional adalah bertanggung jawab atas manajemen tenaga kerja, produktivitas, kontrol kualitas dan keselamatan secara efektif dan efisien sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan. Seorang manajer operasional harus terlibat dalam mengawasi produksi barang atau penyediaan barang.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> <https://www.betterteam.com/communications-manager-job-description> , diakses pada 3 Juni 2019, 17.10 WIB.

<sup>80</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Fungsi\\_dan\\_tugas\\_manajemen\\_keuangan](https://id.wikipedia.org/wiki/Fungsi_dan_tugas_manajemen_keuangan), diakses pada 21 Agustus 2019, 08:58 WIB.

<sup>81</sup> <https://www.pahlevi.net/tugas-manajer-operasional/> , diakses pada 3 Juni 2019, 17.25 WIB.



## **5. *Events Manager***

Event Management bertugas mengorganisir sebuah event yang dikelola secara professional, sistematis, efisien dan efektif yang kegiatannya meliputi dari konsep (perencanaan) sampai dengan pelaksanaan hingga pengawasan.<sup>82</sup>

## **6. *IT Specialist***

IT Specialist bertanggung jawab menangani pelayanan dan mengelola media berupa perangkat lunak serta perangkat keras yang terdapat di suatu perusahaan.<sup>83</sup>

## **7. *Receptionist***

Orang yang bertugas sebagai penerima tamu dan sebagai tempat mencari informasi (di suatu perusahaan, hotel, atau kantor).<sup>84</sup>

## **8. *Staff***

Sekelompok orang yang bekerja sama membantu seorang ketua dalam mengelola sesuatu serta menangani kebutuhan maintenance pada perusahaan.<sup>85</sup>

---

<sup>82</sup><http://pengertianmanage-ment.blogspot.com/2014/08/pengertian-event-management.html>, diakses pada 3 Juni 2019, 18.00 WIB.

<sup>83</sup> <https://work.chron.com/role-specialist-1922.html> , diakses pada 4 Juni 2019, 14.00 WIB.

<sup>84</sup> <https://id.wiktionary.org/wiki/resepsionis> , diakses pada 17 Agustus 2019, 22.18 WIB.

<sup>85</sup> <https://kbbi.web.id/staf>, diakses pada 4 Juni 2019, 14.05 WIB .

## **9. *Cleaning Service***

*Cleaning Service* bertugas melakukan pekerjaan kebersihan seperti membersihkan toilet, tangga maupun ruang - ruang umum lainnya. Terdapat dua orang *cleaning service* dalam satu *coworking space*.

## **10. *Security***

*Security* bertugas mengawasi dan menjaga keamanan lingkungan perusahaan. Terdapat tiga orang *security* dalam satu *coworking space*.

## **F. Pengguna, Aktifitas, dan Kebutuhan Ruang**

Aktivitas manusia/pengguna, kebutuhan ruang, dan kebutuhan perabot merupakan tiga hal yang harus dianalisa secara lebih mendalam agar tercipta desain yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. Francis D. K.Ching menyatakan bahwa ruang interior bangunan dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktivitas, dan beristirahat.<sup>86</sup> Berikut merupakan tabel analisa aktivitas, kebutuhan ruang, dan kebutuhan furniture :

---

<sup>86</sup> Francis D.K. Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Jakarta : Erlangga.

Tabel 3. 2. Analisa Aktifitas, Kebutuhan Ruang, dan Kebutuhan *Furniture* Perancangan Interior *Coworking Space* di Kota Semarang

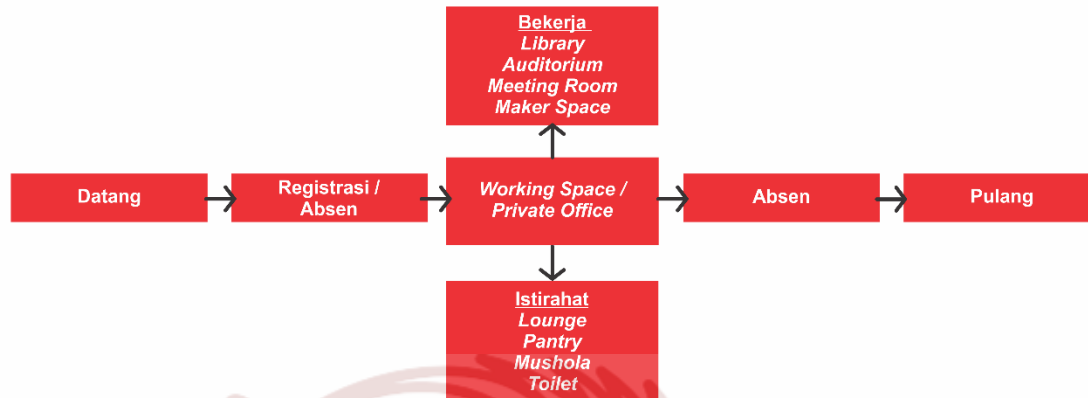
<b>Pelaku</b>	<b>Aktifitas</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>	<b>Kebutuhan furniture</b>
CEO / Co- <i>Founder</i>	Bekerja, membaca, menulis	<i>CEO Office</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Menerima tamu	<i>Staff Office / Lobby / Lounge</i>	Meja tamu, kursi tamu
	Istirahat, makan	<i>Lounge khusus staff</i>	<i>Bar stools</i> , meja makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>Communication Manager</i>	Menemui tamu	<i>Lobby / Lounge / Staff Office</i>	Meja tamu, kursi tamu
	Bekerja, membaca, menulis	<i>Staff office</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Istirahat, makan	<i>Lounge khusus staff</i>	<i>Bar stools</i> , meja makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>Operation Manager</i>	Menemui tamu	<i>Staff Office / Lobby / Lounge</i>	Meja tamu, kursi tamu
	Bekerja, membaca, menulis	<i>Staff Office</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Istirahat, makan	<i>Lounge khusus staff</i>	<i>Bar stools</i> , meja makan

	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>Finance</i>	Menemui tamu	<i>Staff Office / Lobby / Lounge</i>	Meja tamu, kursi tamu
	Bekerja, membaca, menulis	<i>Staff Office</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Istirahat, makan	<i>Lounge khusus staff</i>	<i>Bar stools</i> , meja makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>Event Manager</i>	Menemui tamu	<i>Staff Office / Lobby / Lounge</i>	Meja tamu, kursi tamu
	Bekerja, membaca, menulis	<i>Staff office</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Istirahat, makan	Ruang istirahat	<i>Bar stools</i> , meja makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>IT Specialist</i>	Bekerja, membaca, menulis	<i>Staff office / Library</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Menemui tamu	<i>Staff Office / Lobby / Lounge</i>	Meja tamu, kursi tamu
	Istirahat, makan	<i>Lounge khusus staff</i>	<i>Bar stools</i> , meja makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-



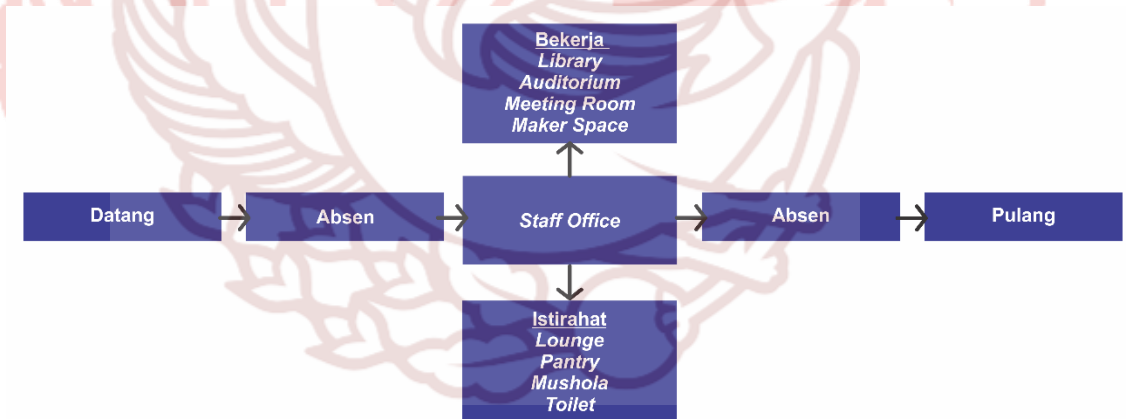
<i>Receptionist</i>	Bekerja, membaca, menulis	<i>Staff office / Receptionist</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Istirahat, makan	<i>Lounge khusus staff</i>	<i>Bar stools</i> , meja makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>Staff</i>	Bekerja, membaca, menulis	<i>Staff office</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>credenza</i>
	Menemui tamu	<i>Staff Office / Lobby / Lounge</i>	Meja tamu, kursi tamu
	Istirahat, makan	<i>Lounge khusus staff</i>	<i>Bar stools</i> , meja makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>Cleaning Service</i>	Bekerja	Seluruh ruangan	-
	Istirahat, makan	Ruang <i>Cleaning Service</i>	<i>Coffe table</i> , kursi makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-
<i>Security</i>	Bekerja	Pos Satpam	Meja kerja, kursi kerja
	Istirahat, makan	Pos Satpam	<i>Coffe table</i> , kursi makan
	Sholat	Mushola	Almari, rak sepatu
	MCK	<i>Toilet</i>	-

### 1. Pola Aktivitas Pekerja *Coworking Space*



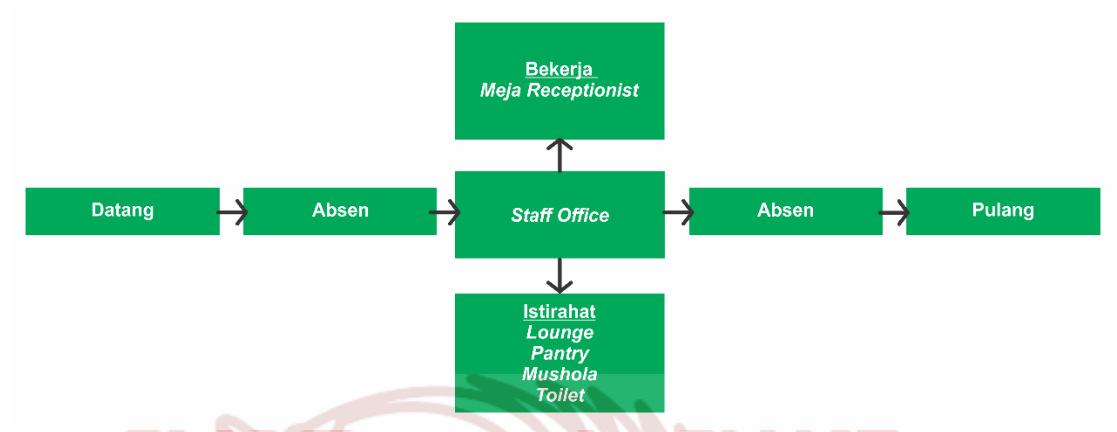
**Gambar 3. 5.** Pola Aktivitas Pekerja *Coworking Space*

### 2. Pola Aktivitas Pengelola *Coworking Space*



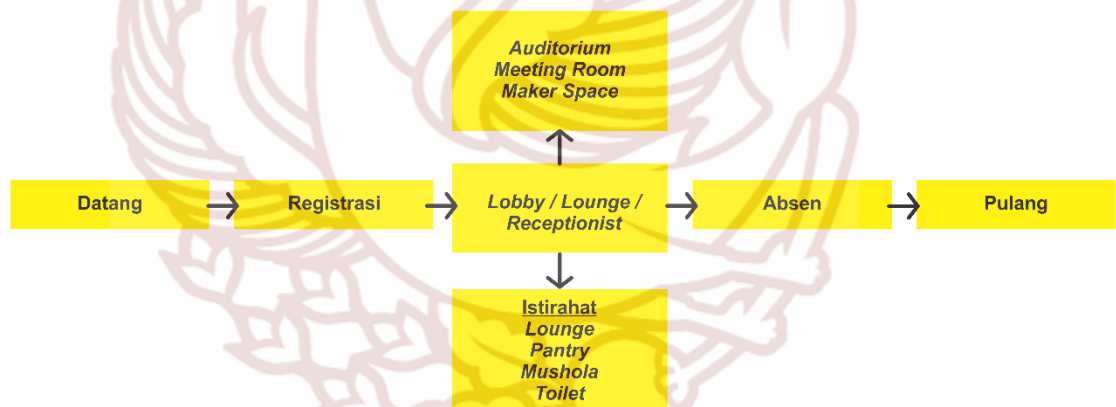
**Gambar 3. 6.** Pola Aktivitas Pengelola *Coworking Space*

### 3. Pola Aktivitas *Receptionist*



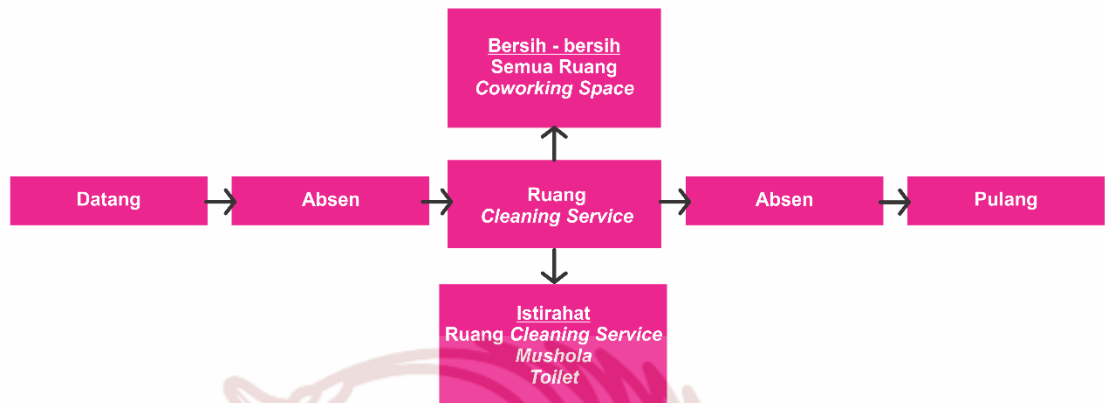
Gambar 3. 7. Pola Aktivitas *Receptionist Coworking Space*

### 4. Pola Aktivitas Pengunjung *Coworking Space*



Gambar 3. 8. Pola Aktivitas *Receptionist Coworking Space*

## 5. Pola Aktifitas *Cleaning Service Coworking Space*



**Gambar 3. 9.** Pola Aktifitas *Receptionist Coworking Space*

**Tabel 3. 3.** Kebutuhan Ruang *Coworking Space* di Kota Semarang

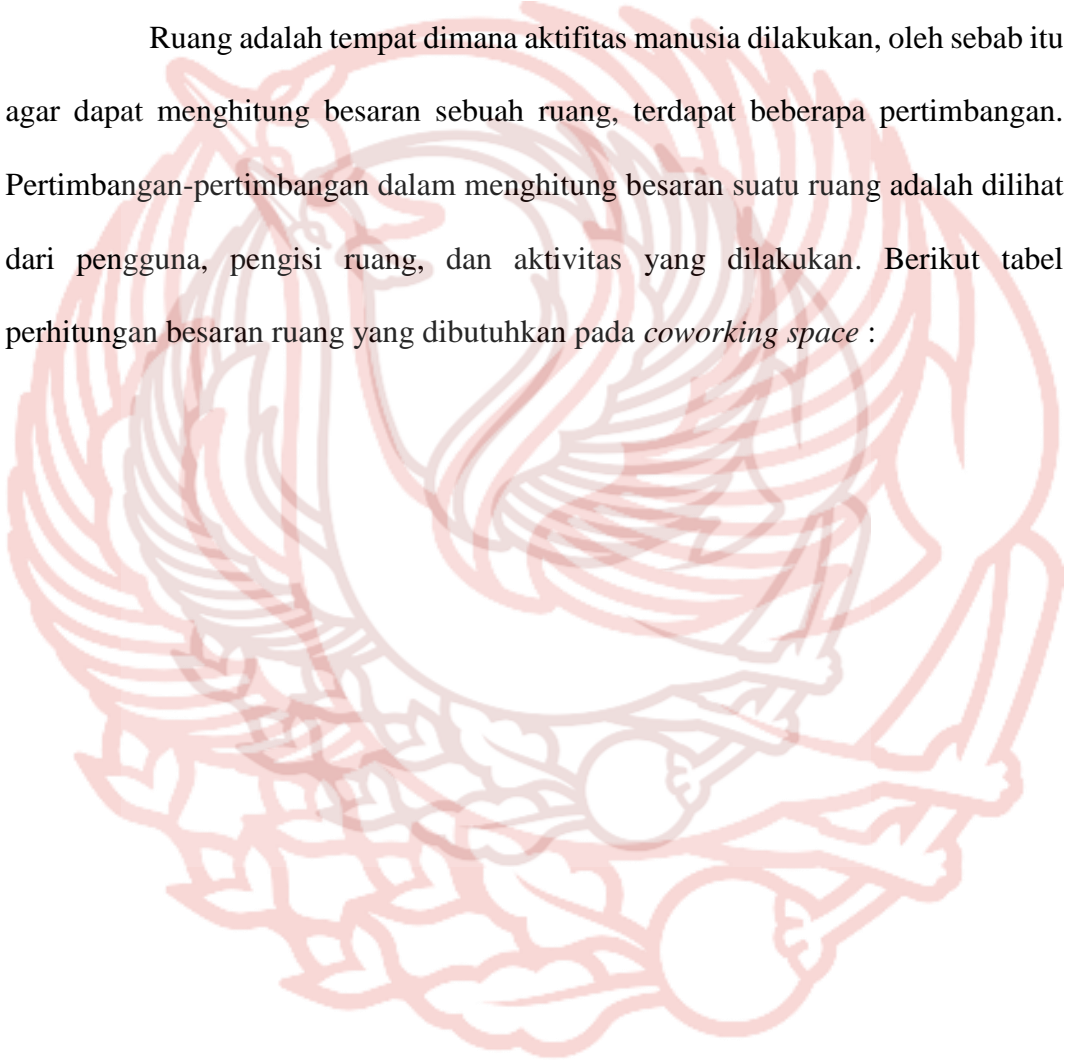
Ruang Utama	Ruang Penunjang
<i>Lobby / receptionist</i>	<i>Toilet dan Lounge</i>
<i>Working Space</i>	<i>Library dan Lounge</i>
<i>Auditorium</i>	<i>Kitchen dan Lounge</i>
<i>Meeting Room</i>	
<i>Private Office</i>	
<i>Staff Office</i>	
<i>Marker Space</i>	



## **G. Program Ruang**

### **1. Kapasitas Besaran Ruang**

Ruang adalah tempat dimana aktifitas manusia dilakukan, oleh sebab itu agar dapat menghitung besaran sebuah ruang, terdapat beberapa pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan dalam menghitung besaran suatu ruang adalah dilihat dari pengguna, pengisi ruang, dan aktivitas yang dilakukan. Berikut tabel perhitungan besaran ruang yang dibutuhkan pada *coworking space* :



Tabel 3. 4 Kapasitas Besaran Ruang  
Coworking Space di Kota Semarang

Area	Keterangan			Luas
Lobby / Receptionist	Pengelola			
	Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang termasuk meja dan kursi.			
	Jumlah staff 3 orang/hari			
	Luasan manusia : 3 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 2,4 m <sup>2</sup>			
	Pengunjung			
	Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang			
	Perkiraan 5/20 orang/hari			
	Luasan manusia : 20 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 16 m <sup>2</sup>			
Perabot	Jumlah	Luas		
Meja	1	1 x ( 5m x 1,95m ) = 9,75 m <sup>2</sup>		
Resepsionis				
Kursi Kerja	3	3 x ( 0,64m x 0,52m ) = 0,99 m <sup>2</sup>		
Credenza	3	3 x ( 1,18m x 0,4m ) = 1,416 m <sup>2</sup>		
Luasan Perabot			12,156 m <sup>2</sup>	
Toleransi aktifitas : 18,4 + 12,156 = 30,56 x 20% = 6.11m <sup>2</sup>				
30,56 + 6,11 = 36,67 m <sup>2</sup>				
Lounge Utama	Pengelola			
	Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang.			
	Jumlah staff 13 orang/hari			
	Luasan manusia : 13 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 10,4 m <sup>2</sup>			
	Pengunjung			
Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang				
Perkiraan 5-30 orang/hari				

	Luasan manusia : 30 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 24 m <sup>2</sup>			56,88 m <sup>2</sup>
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Bench besar	1	1 x ( 2,5 m x 5,2 m ) = 13 m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot		13 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : 34,4 + 13= 47,4 x 20% = 9,48 m <sup>2</sup> 47,4 + 9,48 = 56,88 m <sup>2</sup>			
Working Space Sayap Kanan Lantai Dasar	Pekerja Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 10-40 orang/hari Luasan manusia : 40 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 32 m <sup>2</sup>			175,19 m <sup>2</sup>
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Kursi kerja	40	40 x ( 0,64m x 0,52m ) = 13,31m <sup>2</sup>	
	Bench 1	2	2 x ( 5,2m x 0,45m ) = 4,68 m <sup>2</sup>	
	Meja kerja	40	40 x (1,6m x 1,5m ) = 96m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot		113,99 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : 32 + 113,99= 145,99 x 20% = 29,2m <sup>2</sup> 145,99 + 29,2 = 175,19 m <sup>2</sup>			
Working Space Sayap Kiri Lantai Dasar	Pekerja Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 5-24 orang/hari Luasan manusia : 24 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 19,2 m <sup>2</sup>			

	Perabot	Jumlah	Luas	
	Kursi kerja	24	$24 \times (0,64\text{m} \times 0,52\text{m}) = 7,99 \text{ m}^2$	
	Bench 1	2	$2 \times (5,2\text{m} \times 0,45\text{m}) = 4,68 \text{ m}^2$	
	Meja kerja	24	$24 \times (1,6\text{m} \times 1,5\text{m}) = 57,6\text{m}^2$	
	Luasan perabot		70,24 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : $19,2 + 70,24 = 89,47 \times 20\% = 17,89\text{m}^2$			
	$70,24 + 17,89 = 88,13 \text{ m}^2$			88,13 m <sup>2</sup>
<i>Working Space Sayap Kiri Lantai 1</i>	Pekerja			
	Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang			
	Perkiraan 5-24 orang/hari			
	Luasan manusia : $24 \text{ orang} \times 0,8 \text{ m}^2 = 19,2 \text{ m}^2$			
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Kursi kerja	24	$24 \times (0,64\text{m} \times 0,52\text{m}) = 7,99 \text{ m}^2$	
	Bench 1	2	$2 \times (5,2\text{m} \times 0,45\text{m}) = 4,68 \text{ m}^2$	
	Meja kerja	24	$24 \times (1,6\text{m} \times 1,5\text{m}) = 57,6\text{m}^2$	
	Luasan Perabot		70,24 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : $19,2 + 70,24 = 89,47 \times 20\% = 17,89\text{m}^2$			
	$70,24 + 17,89 = 88,13 \text{ m}^2$			88,13 m <sup>2</sup>
<i>Meeting Room</i>	Pekerja / Pengunjung / Staff			
	Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang			
	Perkiraan 5-11 orang/hari			



	Luasan manusia : 11 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 8,8 m <sup>2</sup>			45,48 m <sup>2</sup>
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Kursi <i>Meeting</i>	22	22 x ( 0,74 m x 0,58m ) = 9,44 m <sup>2</sup>	
	Meja <i>Meeting</i>	12	12 x ( 1,6m x 0,8m ) = 15,36 m <sup>2</sup>	
	Credenza	2	2 x ( 1,18m x 0,4m ) = 0,94 m <sup>2</sup>	
	Storage	2	2 x ( 4,2m x 0,4m ) = 3,36m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot		29,1 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : 8,8 + 29,1 = 37,9 x 20% = 7,58m <sup>2</sup> 37,9 + 7,58 = 45,48 m <sup>2</sup>			
<i>Maker Space</i>	Pekerja Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 1-23 orang/hari Luasan manusia : 23 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 18,4 m <sup>2</sup>			33,72 m <sup>2</sup>
Perabot	Jumlah	Luas		
Meja Jahit	5	5 x ( 0,8m x 0,5m ) = 2 m <sup>2</sup>		
Meja	9	9 x ( 1,2m x 0,6m ) = 6,48m <sup>2</sup>		
Kursi plastik	5	5 x ( 0,53m x 0,46m ) = 1,22 m <sup>2</sup>		
Luasan Perabot		9,7 m <sup>2</sup>		
Toleransi aktifitas : 18,4 + 9,7 = 28,1 x 20% = 5,62 m <sup>2</sup> 28,1 + 5,62 = 33,72 m <sup>2</sup>				
<i>Private Office</i>	Pekerja Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang. Jumlah staff 1-3 orang/hari			

	Luasan manusia : 3 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 2,4 m <sup>2</sup>			6,73 m <sup>2</sup>
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Meja kerja	1	1 x (1,6m x 1,5m ) = 2,4m <sup>2</sup>	
	Kursi kerja	1	1 x ( 0,64m x 0,52m ) = 0,33 m <sup>2</sup>	
	Kursi plastik	2	2 x ( 0,53m x 0,46m ) = 0,48 m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot		3,21 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : 3,21 + 2,4 = 5,61 x 20% = 1,12 m <sup>2</sup> 5,61 + 1,12 = 6,73 m <sup>2</sup>			
Auditorium	Pengelola			
	Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang.			
	Jumlah staff 12 orang/hari			
	Luasan manusia : 13 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 10,4 m <sup>2</sup>			
	Pengunjung			
	Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang			
	Perkiraan 5-30 orang/hari			
	Luasan manusia : 150 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 120 m <sup>2</sup>			
Perabot	Jumlah	Luas		
Bench besar	2	2 x ( 4,34m x 0,5m ) = 43,4 m <sup>2</sup>		
	100	100 x ( 0,5 m x 0,52 m ) = 26m <sup>2</sup>		
Luasan Perabot	69,4 m <sup>2</sup>			
Toleransi aktifitas : 130,4 + 69,4 = 200 x 20% = 40 m <sup>2</sup> 200 + 40 = 240 m <sup>2</sup>				240 m <sup>2</sup>

Lounge Lantai 2	Pengelola Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang. Jumlah staff 13 orang/hari Luasan manusia : 13 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 10,4 m <sup>2</sup>  Pengunjung Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 5-30 orang/hari Luasan manusia : 30 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 24 m <sup>2</sup>			8,78 m <sup>2</sup>
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Meja	1	1 x ( bulat diameter 60 ) =	
	Sofa	2	0,28 m <sup>2</sup>  2 x ( 0,67 m x 1,67m ) = 2,24 m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot	2,52 m <sup>2</sup>		
	Toleransi aktifitas : 4,8 + 2,52 = 7,32 x 20% = 1,46 m <sup>2</sup> 7,32 + 1,46 = 8,78 m <sup>2</sup>			
Toilet	Pengelola Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang. Jumlah staff 4 orang/hari Luasan manusia : 4 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 3,2 m <sup>2</sup>  Pengunjung Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 5-30 orang/hari Luasan manusia : 30 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 24 m <sup>2</sup>			
	Nama ruang	Jml	Luas	
	Toilet pria	2	2 x 9,6 m <sup>2</sup> = 19,2 m <sup>2</sup>	

	toilet wanita	2	$2 \times 9,6 \text{ m}^2 = 19,2 \text{ m}^2$	38,4 m <sup>2</sup>
	19,2 + 19,2 = 38,4 m <sup>2</sup>			
Mushola	Pengguna Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang. Jumlah 10 orang/hari Luasan manusia : 5 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 4 m <sup>2</sup>			10,46 m <sup>2</sup>
	Pengunjung Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 5-30 orang/hari Luasan manusia : 5 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 4 m <sup>2</sup>			
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Rak penyimpanan	1	1 x ( 0,6 m x 1,2 m ) =0,72 m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot		0,72 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : 8 + 0,72 = 8,72 x 20% = 1,74 m <sup>2</sup> 8,72 + 1,74 = 10,46 m <sup>2</sup>			
Pantry	Pengelola Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang. Jumlah staff 2 orang/hari Luasan manusia : 2 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 1,6 m <sup>2</sup>			
	Pengunjung Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 5-30 orang/hari Luasan manusia : 5 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 4 m <sup>2</sup>			
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Set Pantry	1	1 x ( 5,1 m x 0,4 m ) = 2,04m <sup>2</sup>	



	Kursi Bar	6	6 x ( 0,56m x 0,56m ) = 1,88m <sup>2</sup>	4,37 m <sup>2</sup>
	Meja Bar	1	1 x ( 1,2m x 0,7m ) = 0,84 m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot		2,04 m <sup>2</sup>	
	Toleransi aktifitas : 5,6 + 2,04 = 3,64 x 20% = 0,73 m <sup>2</sup> 3,64 + 0,73 = 4,37 m <sup>2</sup>			
Lounge Working Space	Pengelola Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang. Jumlah staff 2 orang/hari Luasan manusia : 2 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 1,6 m <sup>2</sup>  Pengunjung Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 5-30 orang/hari Luasan manusia : 6 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 4,8 m <sup>2</sup>			14,84 m <sup>2</sup>
	perabot	Jml	Luas	
	Credenza	1	1 x ( 1,18m x 0,4m ) = 0,47m <sup>2</sup>	
	Meja	1	1 x ( 0,5 m x 0,5 m ) = 0,25m <sup>2</sup>	
	Sofa	2	2 x ( 0,79 m x 0,92m ) = 1,45m <sup>2</sup>	
	Meja Bar	1	1 x ( 1,2m x 0,7m ) = 0,84 m <sup>2</sup>	
	Kursi Bar	6	6 x ( 0,56m x 0,56m ) = 1,88m <sup>2</sup>	
	Bean Bag	3	3 x ( 0,5m x 0,7m ) = 1,05 m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot : 5,94 m <sup>2</sup>			
	Toleransi aktifitas : 6,4 + 5,94 = 12,34 x 20% = 2,5 m <sup>2</sup> 12,34 + 2,5 = 14,84 m <sup>2</sup>			
Staff Office	Pengelola Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang.			

	Jumlah staff 4 orang/hari Luasan manusia : 4 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 3,2 m <sup>2</sup>			16,93 m <sup>2</sup>
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Meja kerja	4	4 x (1,6m x 1,5m ) = 9,6m <sup>2</sup>	
	Kursi kerja	4	4 x ( 0,64m x 0,52m ) = 1,33m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot : 10,93 m <sup>2</sup>			
	Toleransi aktifitas : 3,2 + 10,93 = 14,13 x 20% = 2,8 m <sup>2</sup> 14,13 + 2,8 = 16,93 m <sup>2</sup>			
CEO Office	Pengelola Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang. Jumlah staff 1 orang/hari Luasan manusia : 1 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 0,8 m <sup>2</sup>  Tamu Standar : 0,8 m <sup>2</sup> /orang Perkiraan 3 orang/hari Luasan manusia : 3 orang x 0,8 m <sup>2</sup> = 2,4 m <sup>2</sup>			8,46 m <sup>2</sup>
	Perabot	Jumlah	Luas	
	Meja kerja	1	1 x (1,6m x 1,5m ) = 2,4m <sup>2</sup>	
	Kursi kerja	1	1 x ( 0,64m x 0,52m ) = 0,33m <sup>2</sup>	
	Sofa	2	2 x ( 0,79 m x 0,92m ) = 1,45m <sup>2</sup>	
	Kursi Plastik	2	2 x ( 0,53m x 0,46m ) = 0,48 m <sup>2</sup>	
	Luasan Perabot : 4,66 m <sup>2</sup>			
	Toleransi aktifitas : 2,4 + 4,66 = 7,06 x 20% = 1,4 m <sup>2</sup> 7,06 + 1,4 = 8,46 m <sup>2</sup>			

## 2. Hubungan Antar Ruang

Sebuah perancangan haruslah merumuskan organisasi ruang dengan benar sesuai antara aktivitas dan hubungan ruang. Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan. Bentuk organisasi dapat dibedakan antara lain sebagai berikut<sup>87</sup> :

### a. Organisasi Ruang Terpusat

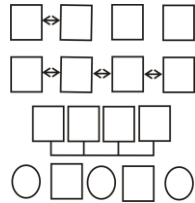


- 1) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang – ruang di sekitarnya
- 2) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lainnya.
- 3) Ruang di sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.

---

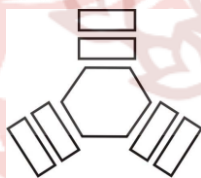
<sup>87</sup> J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hlm. 112 – 114.

### b. Organisasi Ruang Linier



- 1) Merupakan deretan ruang – ruang.
- 2) Masing – masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
- 3) Masing – masing ruang berhubungan secara langsung.
- 4) Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

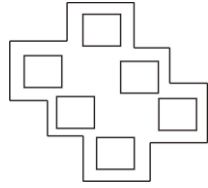
### c. Organisasi Ruang Secara Radial



- 1) Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.
- 2) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- 3) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.



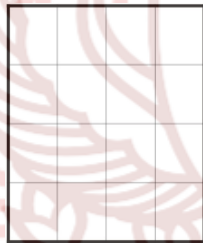
#### d. Organisasi Ruang Mengelompok



1) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang – ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.

2) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

#### e. Organisasi Ruang Secara Grid



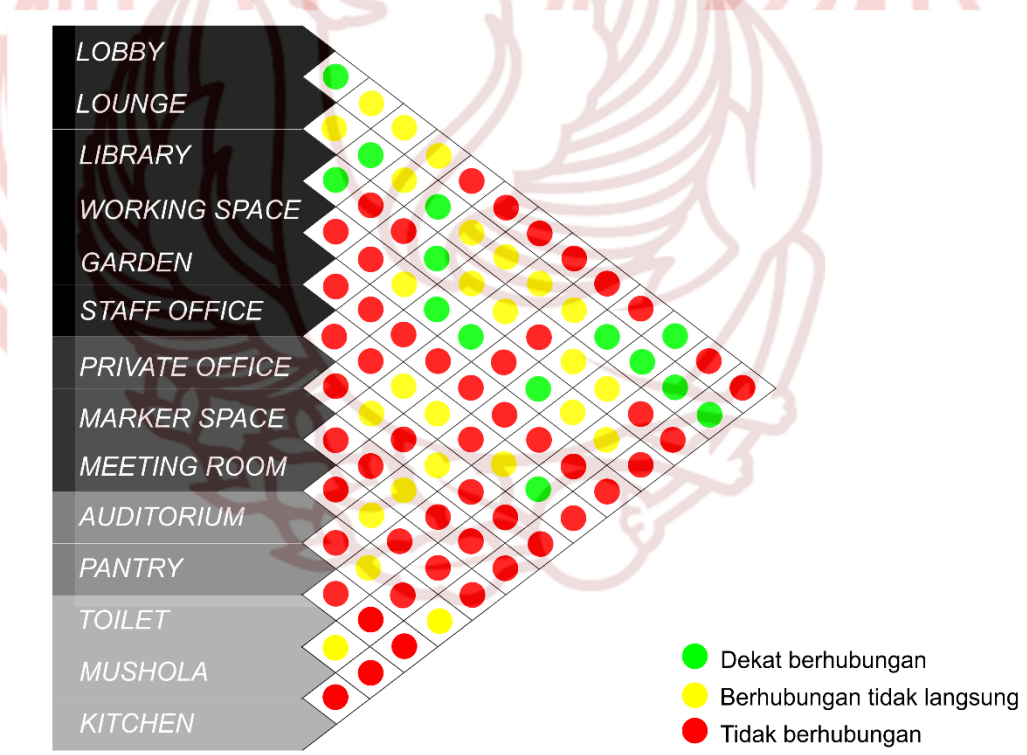
1) Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi)

2) Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

3) Penggunaan ruang yang disusun secara grid banyak kita jumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi atau bagian – bagian untuk karyawan yang menduduki jabatan.

Perancangan Interior *Coworking Space* ini menggunakan pola hubungan antar ruang secara linier, pola tersebut merupakan deretan dari beberapa ruangan yang masing - masing ruang dihubungkan dengan ruang lain dengan sifat memanjang. Masing - masing ruang berhubungan secara langsung. Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang yang sama.<sup>88</sup> Skema hubungan antar ruang pada perancangan ini sebagai berikut :

Tabel 3. 5. Hubungan Antar Ruang



<sup>88</sup> Suptandar, Pamudji. 1999, 113, tanggal 28 September 2016, 19.51.

### **3. Zoning dan Grouping**

Ruang- ruang pada gedung kesenian ini dikategorikan dalam empat jenis area yang berbeda-beda, yaitu area publik, area semi privat, area privat, area servis, dan sirkulasi ruang.

#### **a. Area Publik**

Ruang Publik adalah ruang yang bisa diakses dengan relatif mudah bagi semua orang atau untuk kalangan umum (pengunjung dan pengelola).

#### **b. Area Semi Publik**

Ruang Semi Publik adalah ruang turunan dari ruang privat. Hal ini sifatnya lebih sedikit kearah umum serta memiliki akses yang lebih sedikit longgar.

#### **c. Area Privat**

Ruang *Private* adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi atau dapat dimasuki oleh tertentu saja dan tidak langsung berhubungan dengan publik.

#### d. Area Servis

Ruang *Service* adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada aktifitasnya meliputi pelayanan publik dan pemeliharaan intern.

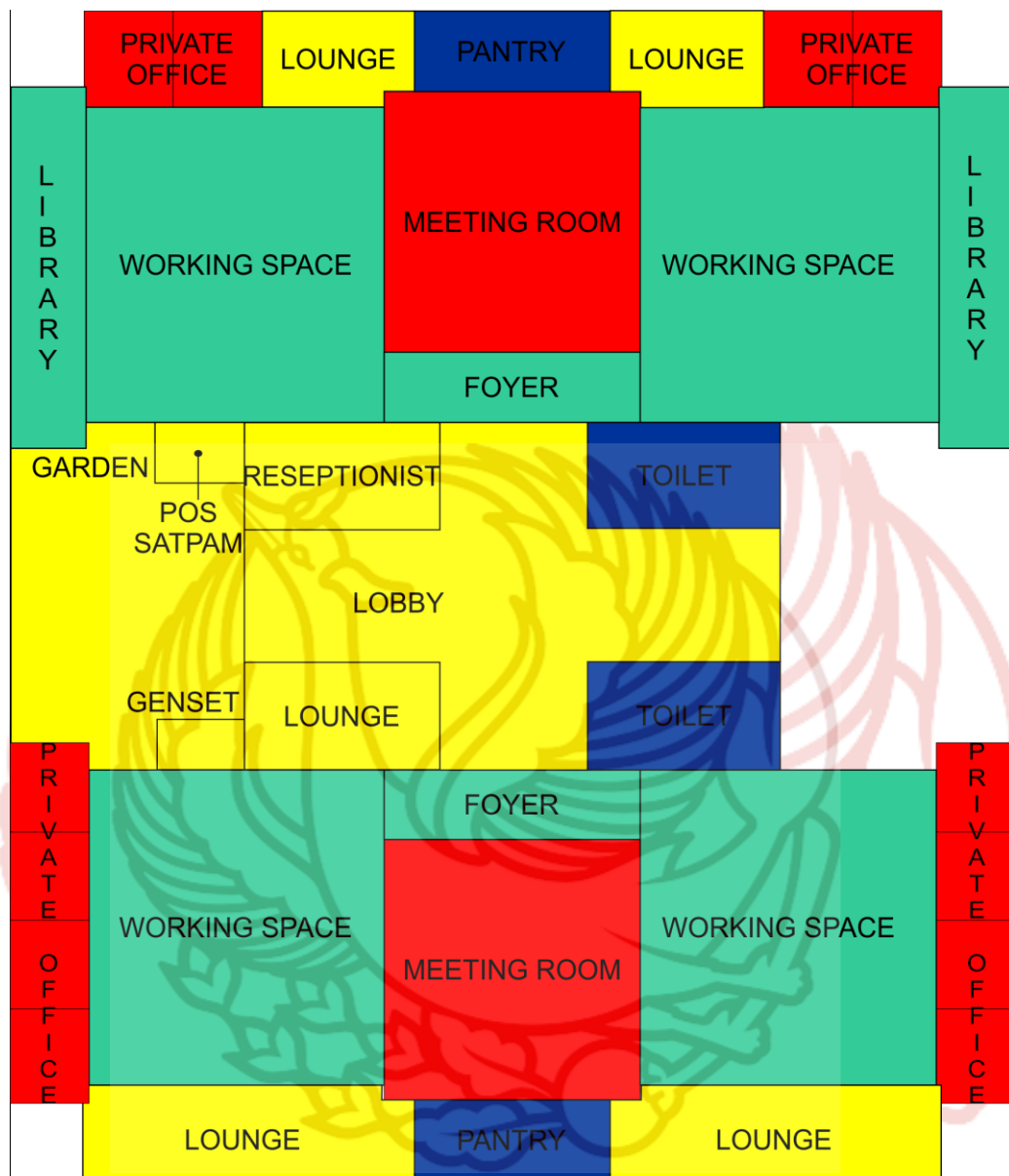
Berikut ini adalah pembagian ruang berdasarkan sifat ruangnya pada perancangan interior *Coworking Space* di Semarang :

Tabel 3. 6. Pembagian Ruang Berdasarkan Sifatnya untuk Perancangan Interior *Coworking Space* di Kota Semarang

<b>Publik</b>	<b>Semi Publik</b>	<b>Privat</b>	<b>Servis</b>
<i>Lobby</i>	<i>Auditorium</i>	<i>Private Office</i>	<i>Mushola</i>
<i>Garden Area</i>	<i>Library</i>	<i>Staff Office</i>	<i>Toilet</i>
<i>Lounge</i>	<i>Working Space</i>	<i>Meeting Room</i>	<i>Pantry</i>
		<i>Maker Space</i>	<i>Kitchen</i>

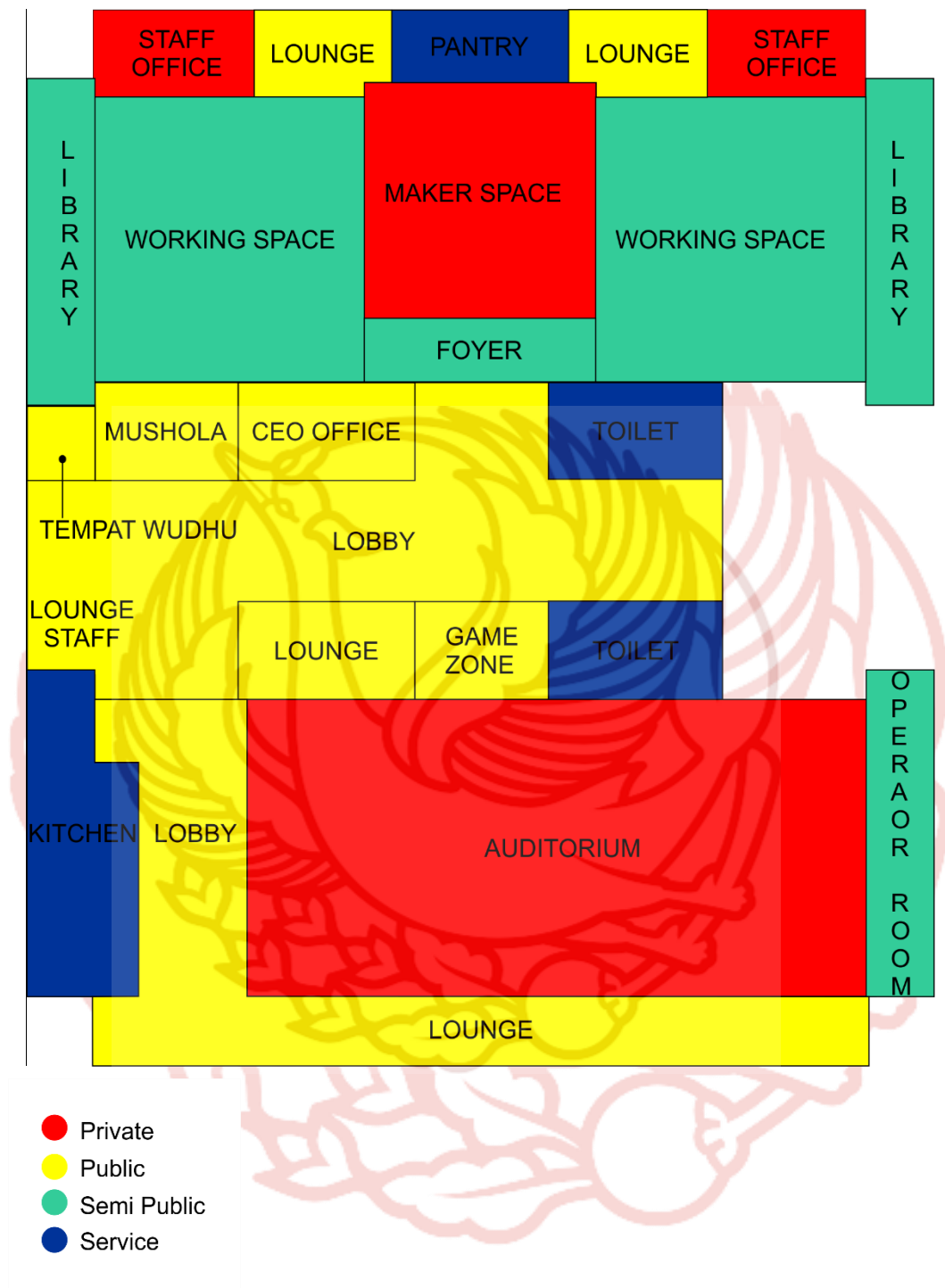
Berikut alternatif zoning dan grouping *Coworking Space* di Semarang:





- Private
- Public
- Semi Public
- Service

**Gambar 3. 10.** *Zoning and Grouping Lantai Dasar Coworking Space*



**Gambar 3. 11.** *Zoning and Grouping Lantai 1 Coworking Space*

#### 4. Sirkulasi

Perancangan Interior secara otomatis akan mempolakan aktivitas manusia di dalamnya, termasuk sirkulasi. Sirkulasi pada ruangan diakibatkan oleh pola penataan atau peletakan ruang. Pola-pola sirkulasi antar ruang yang mengikuti sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perancangannya. Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain :

**a. Radial**



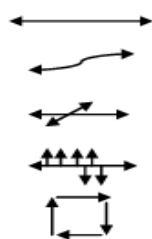
Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.

**b. Spiral**



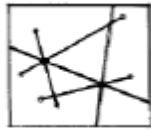
Jalan menerus yang berasal dari titik pusat dan berputar terus hingga menjauhinya.

**c. Linear**



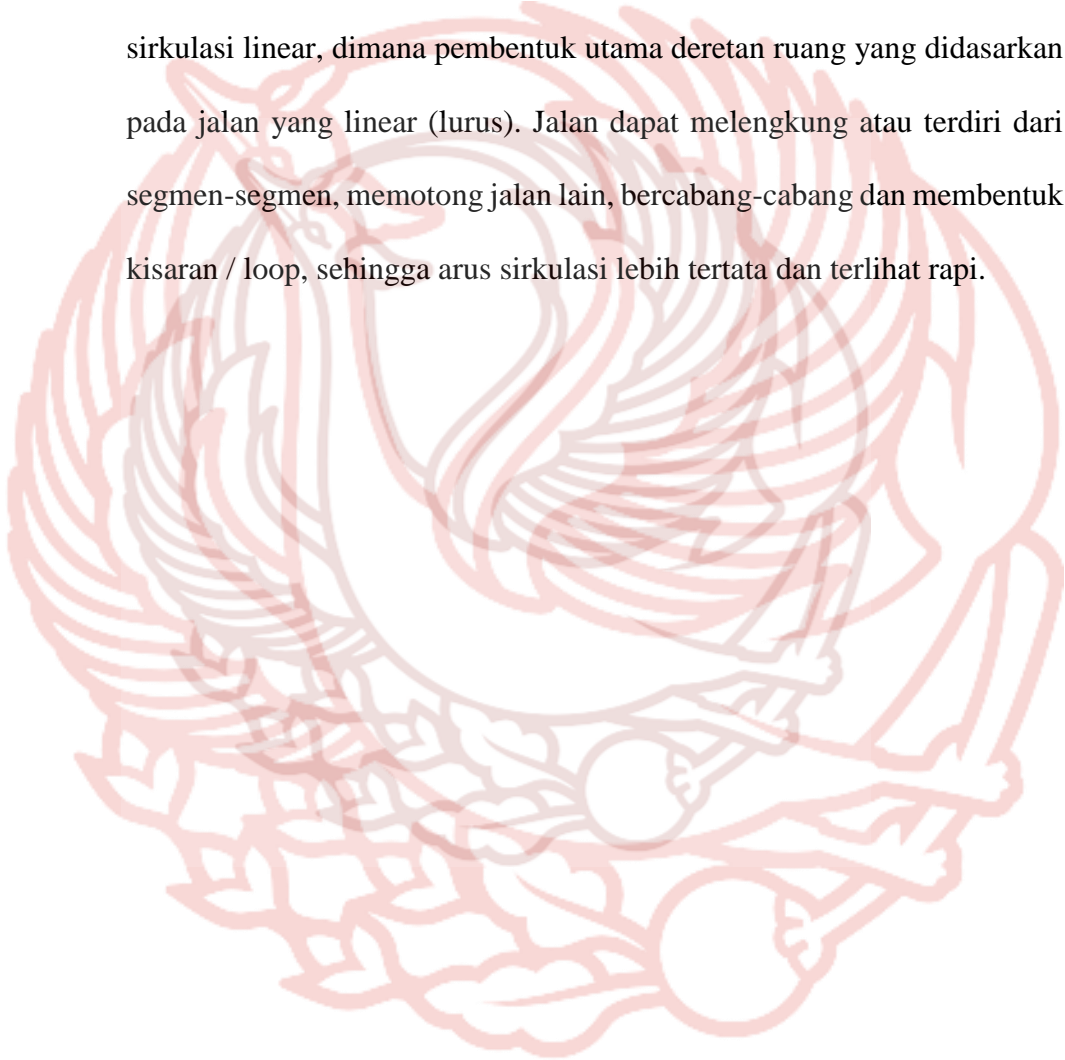
Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop.

**d. Campuran**

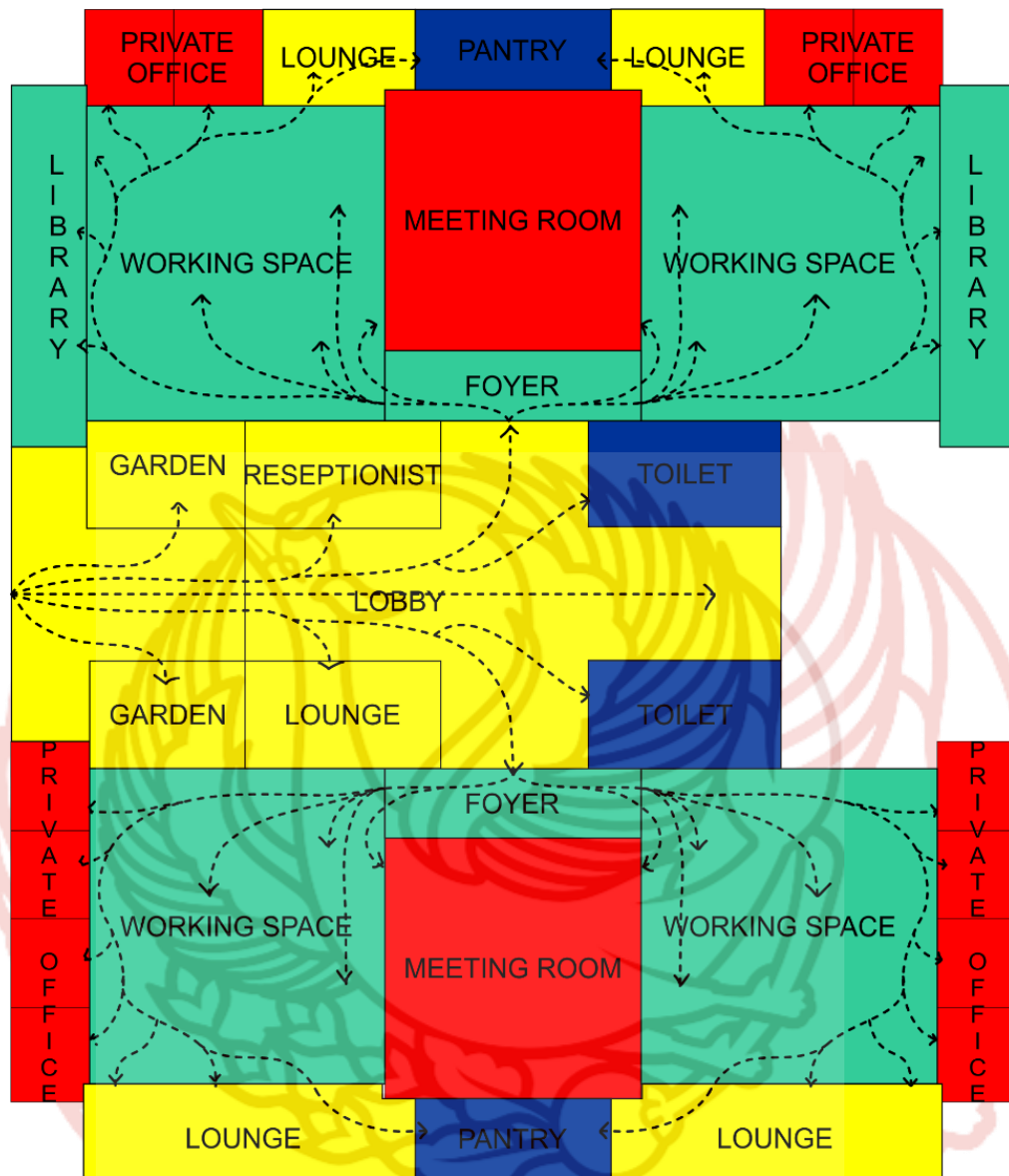


Kombinasi dari sirkulasi pada suatu bangunan, misalnya. Karena terbentuk orientasi yang membingungkan.

Pada perancangan *Coworking Space* menggunakan pola sirkulasi linear, dimana pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop, sehingga arus sirkulasi lebih tertata dan terlihat rapi.

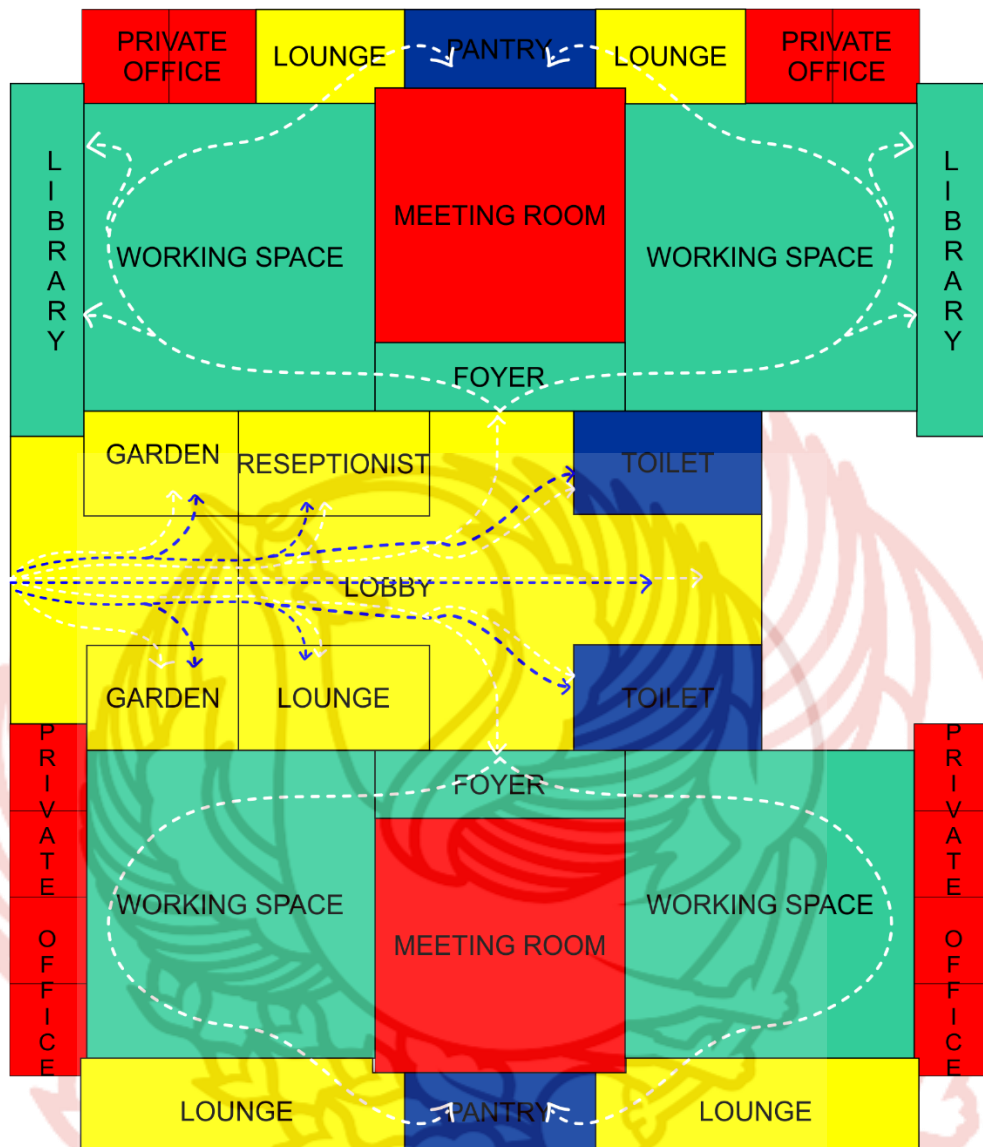






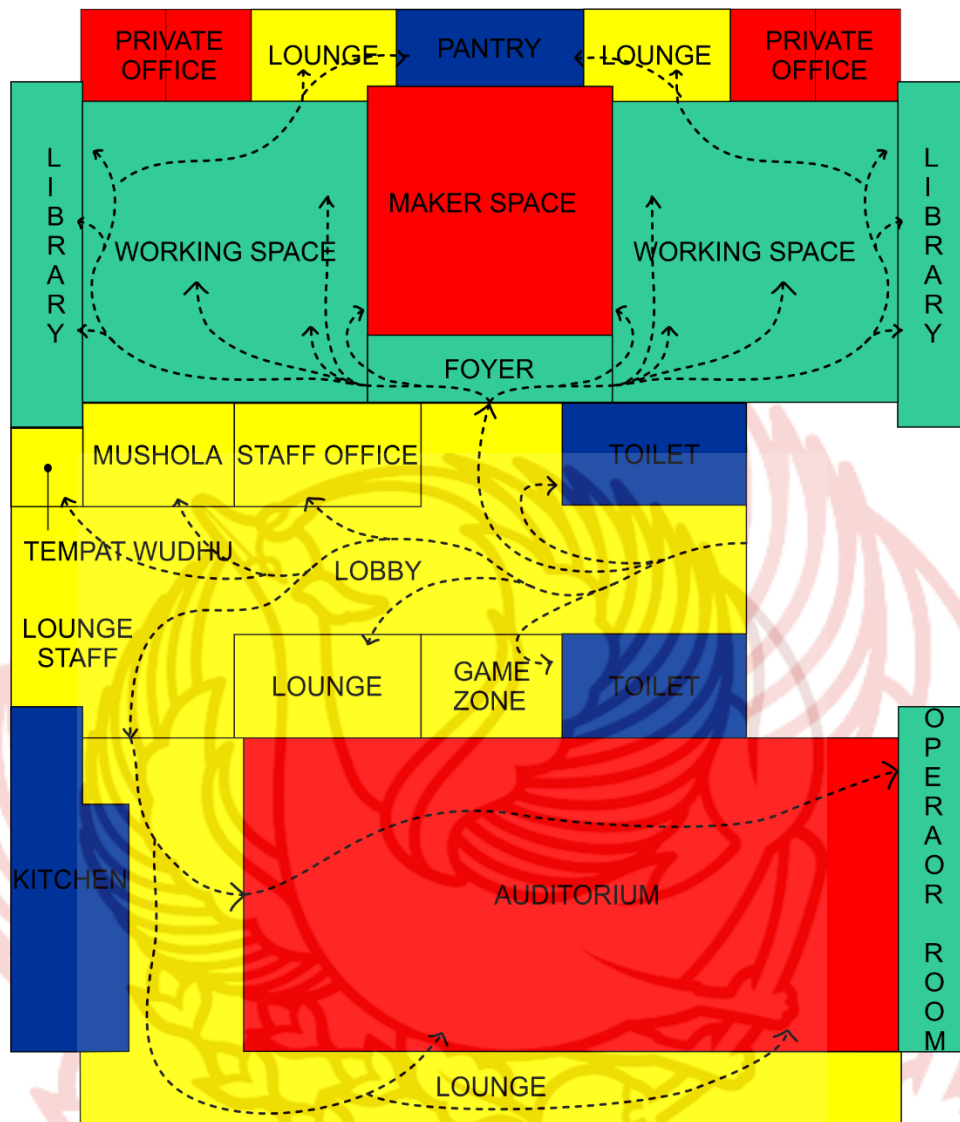
Garis Hitam = Sirkulasi Pekerja dan *Cleaning*

**Gambar 3. 12.** Sirkulasi Pekerja dan *Cleaning Service*  
Lantai Dasar *Coworking Space*



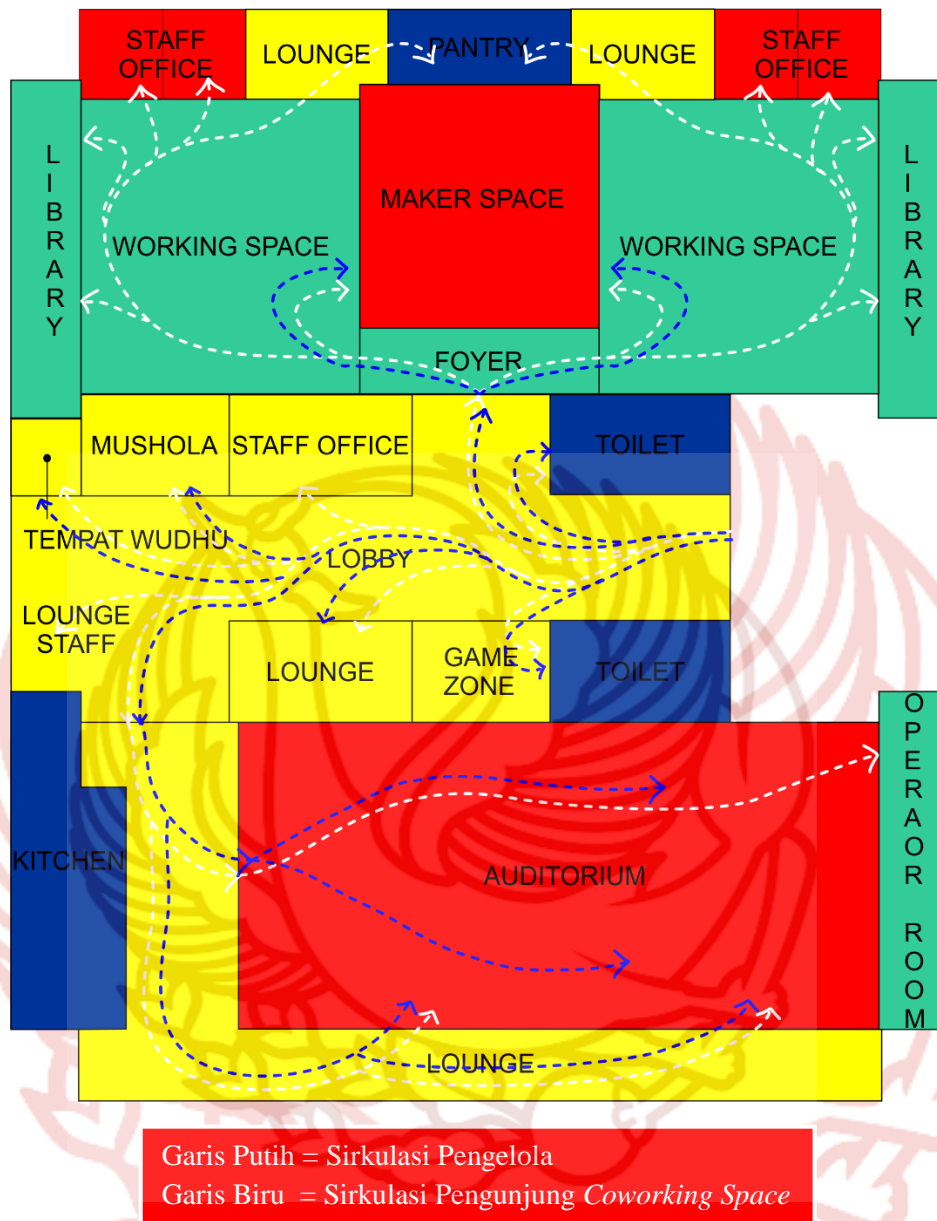
Garis Putih = Sirkulasi Pengelola  
 Garis Biru = Sirkulasi Pengunjung Coworking Space

**Gambar 3. 13.** Sirkulasi Pengelola dan Pengunjung Coworking Space  
 Lantai Dasar Coworking Space



Garis Hitam = Sirkulasi Pekerja dan *Cleaning*

**Gambar 3. 14.** Sirkulasi Pekerja dan *Cleaning Service*  
Lantai 1 Coworking Space

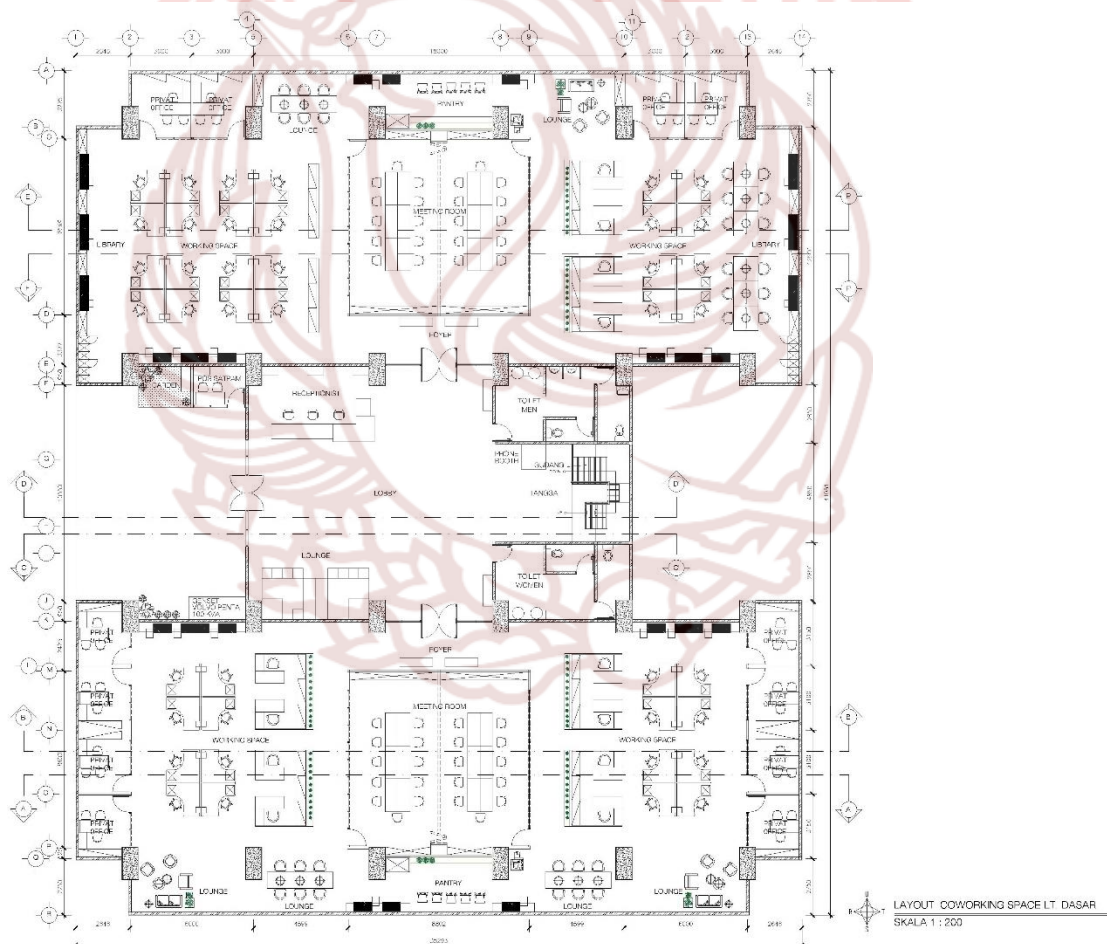


**Gambar 3. 15.** Sirkulasi Pekerja dan *Cleaning Service* Lantai 1 Coworking Space

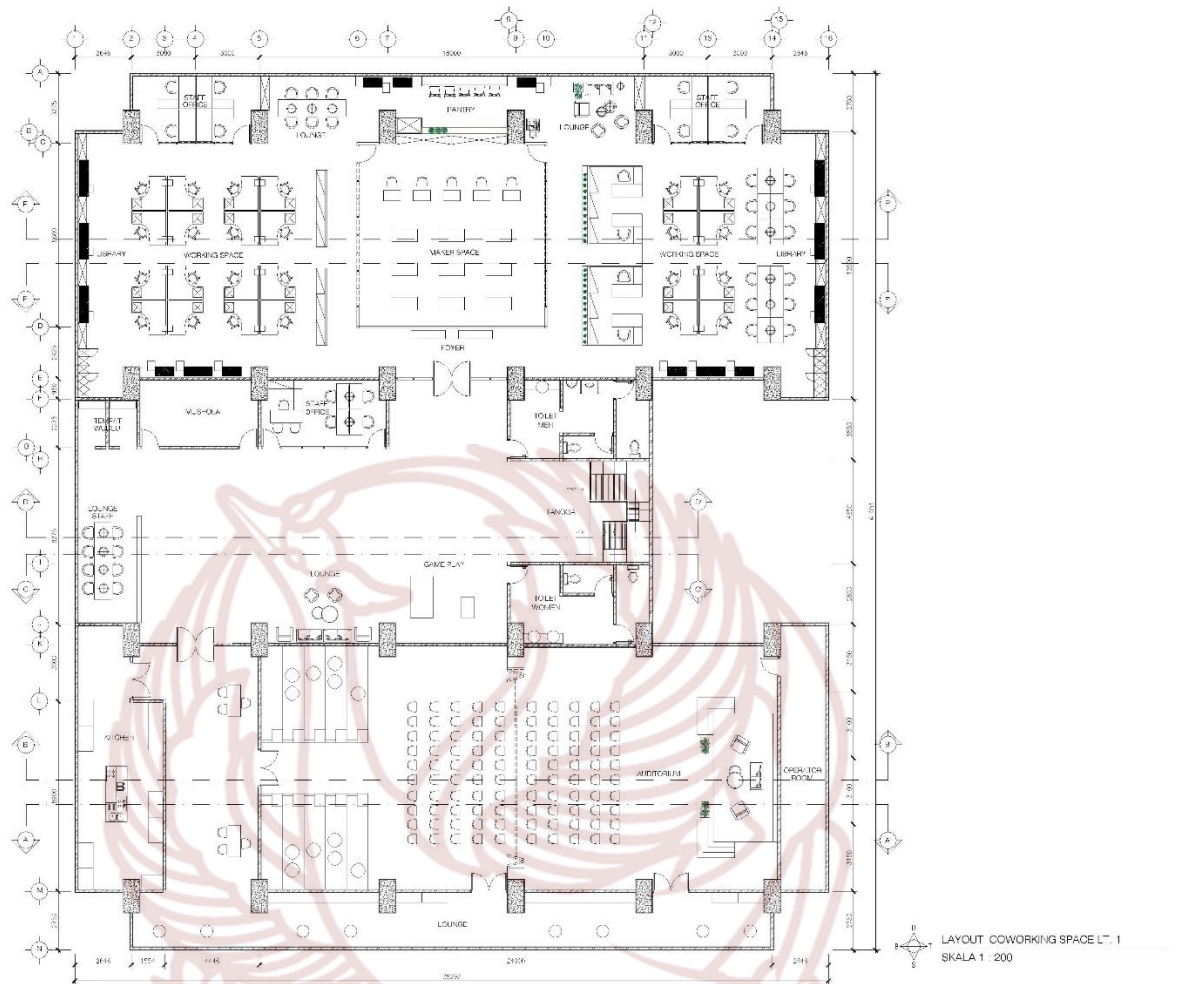


## 5. Layout

Penataan layout beserta *furniture* mengacu pada sifat ruang, aktifitas dan pola sirkulasi yang ada pada perancangan Coworking Space. Hal itu agar aktivitas pengguna menjadi kondusif, efisien, efektif dan produktif. Berikut layout Perancangan Interior Coworking Space di Semarang.



**Gambar 3. 16** *Layout Lantai Dasar Coworking Space Semarang*



**Gambar 3. 17** *Layout Lantai 1 Coworking Space Semarang*

## H. Tema dan Gaya

### 1. Tema

Tema adalah suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh desain pada suatu proyek. Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu desain bangunan. Tema perancangan *Coworking Space* ini yaitu *shine with local culture* yang mengangkat tema budaya lokal Kota Semarang yang biasa disebut dengan *Dugderan*. Tema utama atau fokus utama yang akan penulis jadikan sebagai ide perancangan adalah ikon *Warak Ngendog*. *Warak Ngendog* merupakan binatang mitologis yang digambarkan sebagai simbol pemersatu tiga etnis mayoritas yang ada di Semarang. Bagian – bagian tubuhnya terdiri dari Naga (Cina), *Buraq* (Arab) dan Kambing (Jawa). Budaya lokalitas *Dugderan* ini merupakan pesta rakyat yang biasanya digelar untuk menyambut datangnya Bulan Ramadhan.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup>Raka Radhitia Oktavianto, Sekilas Warak Ngendog, [www.multiactcreative.com](http://www.multiactcreative.com), diakses pada 02 Mei 2018.



**Gambar 3. 18.** Desain *Receptionist* pada *Coworking Space* Semarang

Desain *Receptionist* pada *Coworking Space* Semarang tersebut mengadopsi dari filosofi tema perancangan yaitu Warak Ngendog. Filosofi tersebut diambil dari bagian – bagian tubuh Warak Ngendog yang dimulai dari kepala yang merupakan perwujudan Naga yang melambangkan budaya Cina, tubuhnya merupakan *Buraq* yang melambangkan budaya Arab dan kakinya yang merupakan kaki Kambing melambangkan budaya Jawa. Desain pada *receptionist* menunjukkan perwujudan penyatuan 3 budaya tersebut, yaitu mulai dari *ceiling* yang didesain menyerupai atap Jawa yaitu *Tumpang Sari*, dinding yang didesain dengan ornamen – ornamen khas budaya Cina dengan warna merah, dan meja *receptionist* yang didesain mengadopsi bentuk – bentuk dan warna yang digunakan pada desain bangunan Arab ( Gaya Arsitektur Maroko).



## 2. Gaya

### a. Pengertian Gaya *Pop Art*

*Pop art* berasal dari kata *popular art* yang artinya aliran seni yang memanfaatkan simbol - simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti surat kabar, televisi, iklan, media sosial, dan lain sebagainya. *Pop Art* merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal - awal zaman *post modern art*, zaman di mana semua orang mulai bosan dengan gaya modern. *Pop art* merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.<sup>90</sup> Ricard Hamilton mendefinisikan karakteristik *Pop Art* yaitu, *popular* (didesain untuk *audience* secara luas), sebagai solusi jangka pendek, dapat dihabiskan (mudah dilupakan), berbiaya murah, diproduksi secara massal, muda (cocok untuk anak muda), jenaka, menggairahkan, memiliki maksud, memiliki daya tarik, bisnis yang besar.<sup>91</sup> Lukisan-lukisan *Pop Art* cenderung memiliki warna - warna yang mencolok, biasanya merah, kuning, dan biru. Gambar-gambar di dalam *Pop Art* berupa gambar yang flat seperti dalam buku-buku komik.<sup>92</sup>

---

<sup>90</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art) , diakses pada tanggal 04 Mei 2019, 21:22.

<sup>91</sup> Ford Carin T. 2001. *Andy Warhol: Pioneer of Pop Art*. New Jersey: Enslow Publishers.

<sup>92</sup> Sipperley Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.

## **b. Karakteristik**

Ciri khas dari desain interior bergaya *pop art* adalah penggunaan warna – warna yang mencolok dan atraktif pada sebuah ruangan. Warna yang paling banyak digunakan ialah warna - warna primer dan warna komplementer yang mencolok, serta bermacam - macam warna *high kontras*.<sup>93</sup> Gaya *pop art* yang digunakan pada interior cenderung banyak mengaplikasikan warna – warna yang saling bertabrakan. Karakteristik *Pop Art* adalah garis yang jelas dan representasi simbol, orang dan benda-benda yang ditemukan dalam budaya populer dan cat yang tajam.<sup>94</sup>

## **I. Elemen Pembentuk Ruang**

Tata ruang didalam bangunan terbentuk oleh elemen- elemen yang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruangnya yaitu kolom-kolom, dinding, lantai, dan *ceiling*. Elemen- elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang- ruang interior.<sup>95</sup> Elemen- elemen interior ini dapat dikembangkan sehingga memperindah interior yang dapat dihuni dan

---

<sup>93</sup> <http://popartuntar14.blogspot.com/2016/03/pop-art.html> , tanggal 04-05-2019, 21:39.

<sup>94</sup> <http://mavemagz.com/pop-art-desain-populer-yang-penuh-perjalanan.html> , tanggal 04 Agustus 2019, 21:33 WIB.

<sup>95</sup> Francis D. K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Hlm. 160.

sesuai dari segi fungsi, menyenangkan dari segi estetika, dan memuaskan dari segi psikologi untuk berlangsungnya aktivitas dari penggunanya. Elemen pembentuk ruang adalah dinding, lantai dan *ceiling*. Ketiganya merupakan satu – kesatuan yang dapat membentuk sebuah ruang Interior yang dapat dihuni.


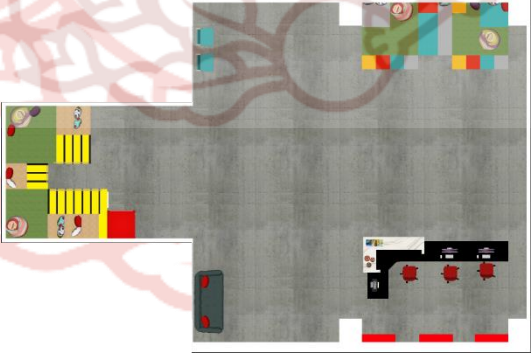
### **1. Lantai**

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan yang terus menerus.<sup>96</sup> Dari segi fungsional maka permukaan lantai harus benar- benar diperhatikan apakah menimbulkan suara yang terlalu keras atau tidak, dan juga menyilaukan penglihatan atau tidak. Sedangkan dari segi keamanan dan kenyamanan, harus diperhatikan bahan yang digunakan apakah licin atau tidak. Kemudian dari kriteria estetik, permukaan lantai yang netral dan tidak bermotif dapat digunakan sebagai latar belakang yang sederhana untuk pengguna dan perabotnya.


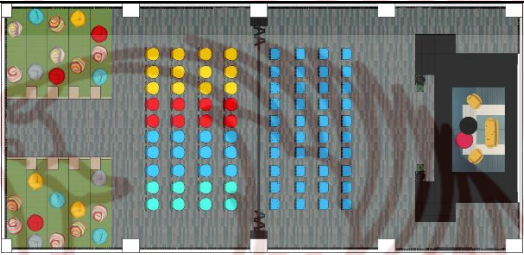
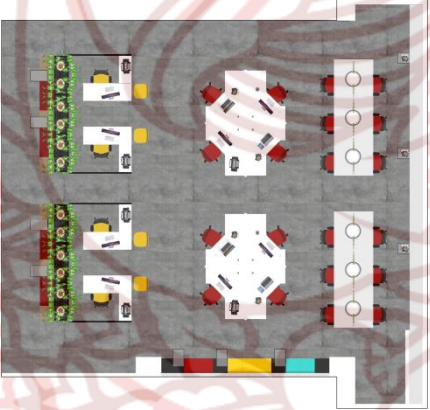
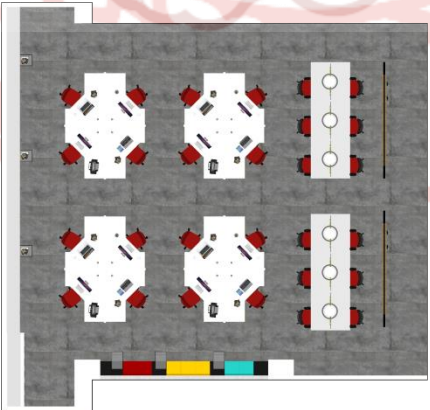
---

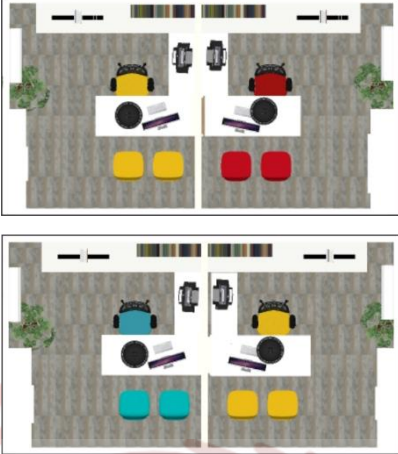
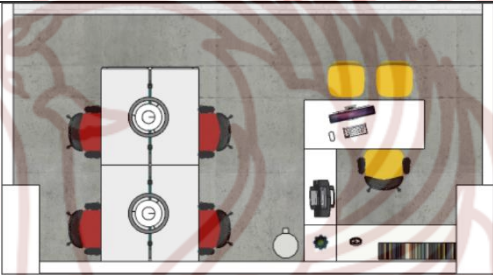
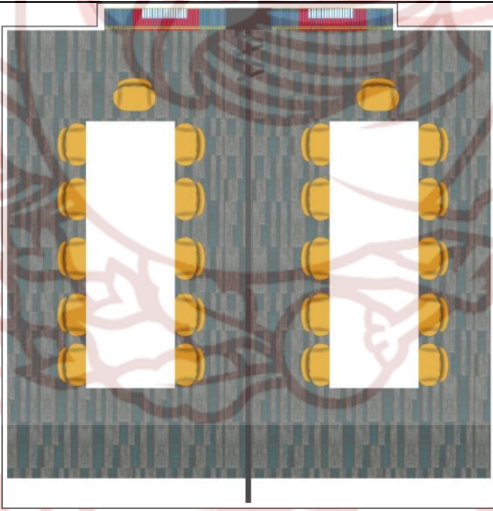
<sup>96</sup> Francis D. K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Hlm.182.

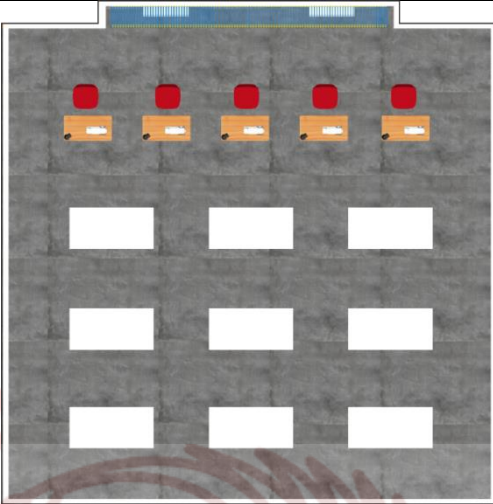
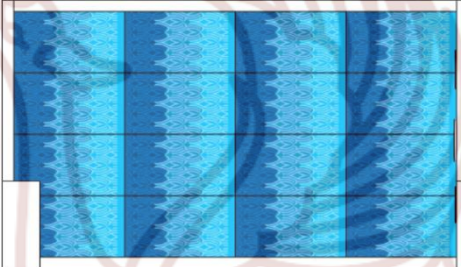

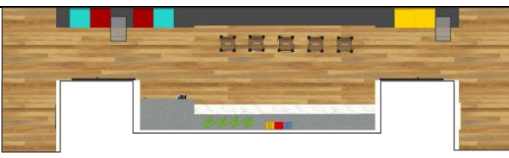
Tabel 3. 7. Elemen Pembentuk Ruang Lantai


No	Ruang	Desain	Keterangan
1.	Lobby luar		<i>Inkjet Polished Glazed White Marble Tile Floor</i> <b>ALIBABA</b> <b>100 x 100 cm</b>
2.	Lobby dalam / Lounge		<i>Floor Hardener Finishing glossy</i>

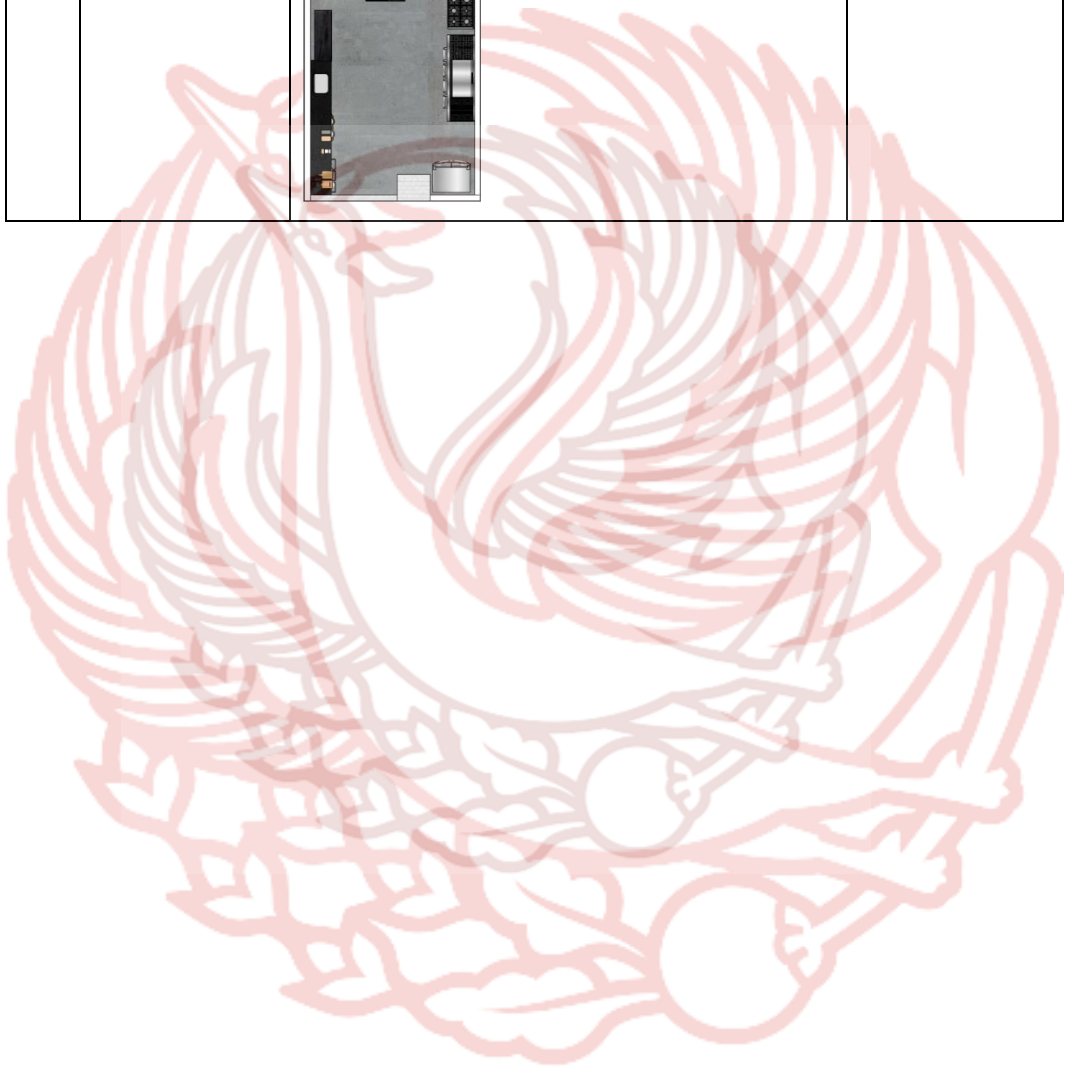


			
3.	Auditorium		<p>Carpet</p> <p>Tile SHAW</p> <p>Ferric Metal</p>
4.	Working Space	 	<p>Floor</p> <p>Hardener</p> <p>finishing</p> <p>glossy</p>

6.	<i>Private Office</i>		<i>Carpet Tile</i> <i>SHAW</i> <i>Tarnished</i> <i>Alum</i>
7.	<i>Staff Office</i>		<i>Floor Hardener</i> <i>Finishing glossy</i>
8.	<i>Meeting Room</i>		<i>Carpet Tile</i> <i>SHAW</i> <i>Ferric Metal</i>

9.	<i>Maker Space</i>		<i>Floor Hardener finishing glossy</i>
10.	<i>Mushola</i>		<i>Carpet / Sajadah Custom</i>
11.	<i>Toilet</i>		<i>Milan Tile Azrea Grey 300 x 300</i>
12.	<i>Pantry</i>		<i>Laminate Flooring Oak Rustic, EGGER.</i>

13.	<i>Kitchen</i>		Milan <i>Tile</i> <i>Azrea Green</i>
-----	----------------	---	---







## 2. Dinding

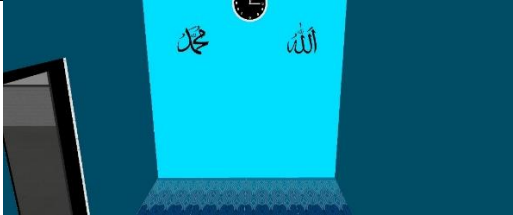



Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan dan memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.<sup>97</sup>

Tabel 3. 8. Elemen Pembentuk Ruang Dinding






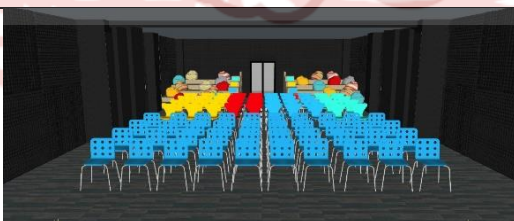

No	Ruang	Desain	Keterangan
1.	<i>Receptionist</i>		a. Dinding Bata <i>Terracota Expose</i> Cokelat b. Dinding <i>Finishing Cat Ace</i> (top ten A40-6)
2.	<i>Lobby / Lounge</i>		Dinding Bata <i>Terracota Expose</i> Coklat, Ace Paint (firefly A22-4, top ten A40-6) ,Wallcover Pop Art

<sup>97</sup> Francis D. K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Hlm.176.





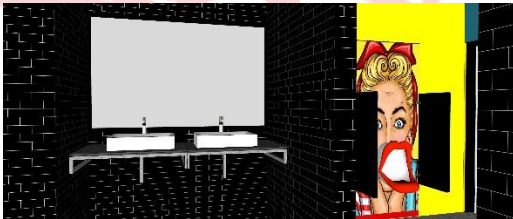
			
3.	CEO Office	 	<p>a. Dinding Bata <i>Terracota Expose</i> Putih</p> <p>b. Dinding <i>Finishing Cat Ace</i> ( <i>dusty pink A18-3</i>)</p> <p>c. Wallpaper <i>Pop Art</i></p>
4.	Working Space	 	<p>Dinding Bata <i>Terracota Expose</i> Putih, Dinding <i>Unfinish Plester</i>, Dinding Cat Ace Paint (shady lane A36-6, spun gold A20-5 gold )</p>

5.	<i>Mushola</i>		Dinding <i>Finishing Cat Ace Paint (maryann A40-5)</i>
6.	<i>Stairs</i>		<p>a. Dinding Bata <i>Terracota Expose Putih</i></p> <p>b. Dinding <i>Puzzle Warak Ngendog 1,52 x 2 m</i></p> <p>c. Dinding Art Work <i>Warak Ngendog 1.5 x 1 m</i></p>
7.	<i>Private Office</i>		<p>a. Dinding Bata <i>Terracota Expose Putih</i></p> <p>b. Dinding <i>Finishing Cat Ace Paint (fast fortune A37-6, spun gold A20-5, top ten A40-6)</i></p>
8.	<i>Meeting Room</i>		<p>a. Dinding Bata <i>Terracota Expose Cokelat</i></p> <p>b. Dinding Bata <i>Terracota Expose Putih</i></p>



			c. Dinding <i>Finishing Cat Ace Paint (sprint charm A36-1)</i>
9.	<i>Lounge</i>	 	a. Dinding Bata <i>Terracota Expose Putih</i> b. Dinding <i>Finishing Calk Board Paint (Decolux), Black Matte</i>
10.	<i>Pantry</i>	 	a. Dinding Bata <i>Terracota Expose Cokelat</i> b. Dinding Bata <i>Terracota Expose Putih</i> c. Dinding <i>Finishing Cat Ace Paint (red cool A18-5)</i>
11.	<i>Auditorium</i>	 	a. Dinding <i>Acoustic Foam (Paralleledpipeds) Power Mercant</i> Bahan : <i>Polyurethane High Density Pratama 28</i>



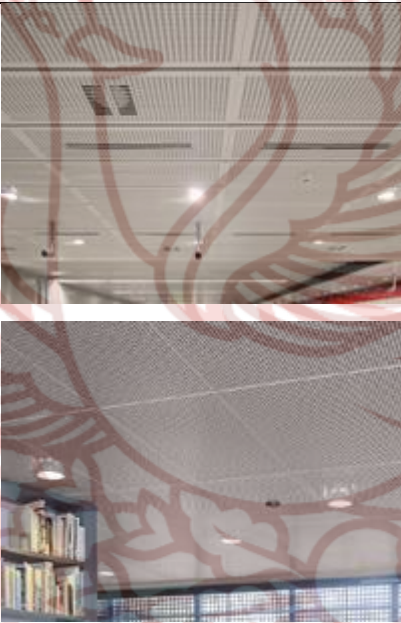
			<p>Ukuran : 50 x 50 x 4 cm</p> <p>Warna : <i>Dark Grey</i></p>
12.	<i>Lobby Auditorium</i>		<p>Dinding Bata <i>Terracota Expose</i> Coklat</p>
13.	<i>Lounge Auditorium</i>		<p>a. Dinding <i>Unfinish Plester Dark Grey</i></p> <p>b. Dinding Bata <i>Terracota Expose</i> Putih dan Coklat</p>
14.	<i>Kitchen</i>		<p>Dinding Bata <i>Terracota Expose</i> Putih</p>
15.	<i>Toilet</i>	 	<p>a. Dinding <i>Finishing Cat Ace Paint (casa de oro A20-6, firefly A22-4)</i></p> <p>b. Mural <i>Pop Art</i></p> <p>c. Dinding <i>Glass Subway Tile Bathroom Black. (20 x 5 cm)</i></p>

16.	<i>Staff Office</i>		<p>Dinding <i>Finishing</i>  <i>Cat Ace Paint (spun</i>  <i>gold A20-5, shady</i>  <i>lane A36-6 )</i></p>
-----	---------------------	---	--


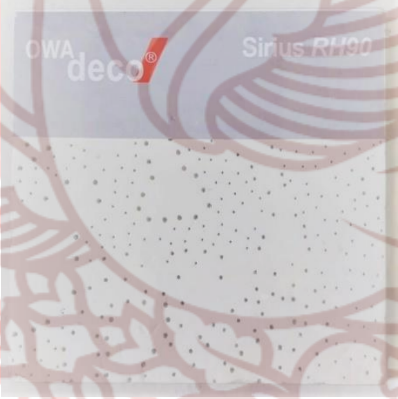
### 3. Ceiling

*Ceiling* merupakan elemen yang menjadi naungan dalam Desain Interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.<sup>98</sup> *Ceiling* juga dapat menciptakan karakter ruang yang dipengaruhi fungsi, bentuk, dan bahan yang dipilih.

Tabel 3. 9. Daftar Kebutuhan Ceiling Coworking Space

No	Ruang	Desain	Keterangan
1.	Lobby Lantai Dasar dan Lantai 1		<i>NoiseBlock Metal Acoustic Panel Tile System - icoustic M1200</i>  <i>Effective Results &amp; Profesional Design Available in various different colours Best Seller</i>  <i>NRC VALUE: 0.55 Plain NRC VALUE: 0.70 (with acoustic foam backing) RT Prediction: 2.5ms (cover ceiling)</i>

<sup>98</sup> Francis D. K. Ching.1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Hlm.192

2.	<i>Working Space</i>		<p>Nama produk : papan gypsum</p> <p>Jenis : biasa/tahan air/kelembaban/tahan api (<i>plaster boards paper backed</i>)</p> <p>Panjang: 2400/ 2440/ 3600/ 3660 mm</p> <p>Lebar: 1200 / 1220 mm</p> <p>Ketebalan: 7 ~ 15.9mm</p> <p>Tepi : lancip / persegi</p> <p>Eksekutif Standar: GB/T 9775-2008</p>
3.	<i>Auditorium</i>		<p><i>Acoustic Board Ceiling</i></p> <p>OWA Deco Sirius RH90</p> <p>a. <i>Size</i> : 120 x 60 cm</p> <p>b. <i>Thickness</i> : 1,2 cm</p> <p>c. <i>Grid System</i> : <i>Exposed Grid System S 3 (T24 mm) and S 15 (T15 mm)</i></p> <p>d. <i>Edge Detail</i> : <i>Square Edge ( E3)</i></p> <p>e. <i>Sound Absorption</i> : NRC = ,4 – 0,6</p> <p>f. <i>Humidity Resistance</i> : <i>Up to 90 %</i></p> <p>g. <i>Fire / Building class</i> : B1</p>



## J. Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang merupakan elemen terpenting setelah elemen pembentuk ruang. Elemen pengisi ruang yaitu berupa *furniture*. Perencanaan *furniture* perlu diperhatikan mengenai ilmu ergonomi sehingga *furniture* yang digunakan sesuai dengan pemakai dan dapat memberikan kenyamanan. Faktor kenyamanan dan keindahan juga harus diperhatikan. Bentuk dan model *furniture* haruslah disesuaikan dengan konsep gaya dan tema yang akan diterapkan pada ruangan. Bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing – masing benda maupun pengaturan spasialnya, memainkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang.<sup>99</sup> Gaya *furniture* atau gaya interior tidak hanya muncul karena adanya sentuhan ornamen, akan tetapi lebih banyak ditentukan oleh bentuk *furniture* sendiri.<sup>100</sup>

---

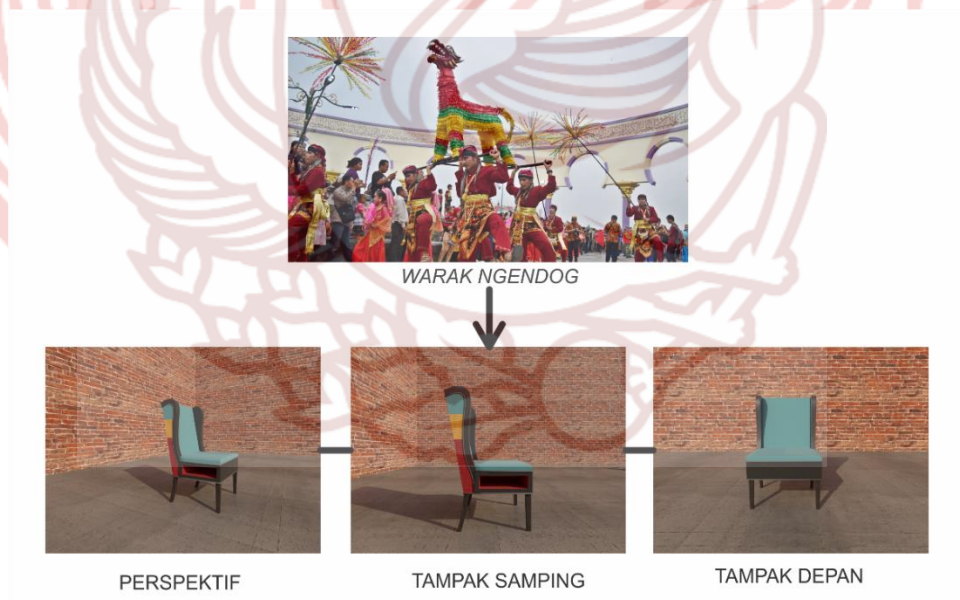
<sup>99</sup> Francis D. K. Ching.1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Hlm.241.

<sup>100</sup> Sunarmi.2007. *Interior Publik, Buku Ajar Desain Interior III : Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa*. Surakarta : ISI Surakarta. Hlm. 77.

## 1. Mebel

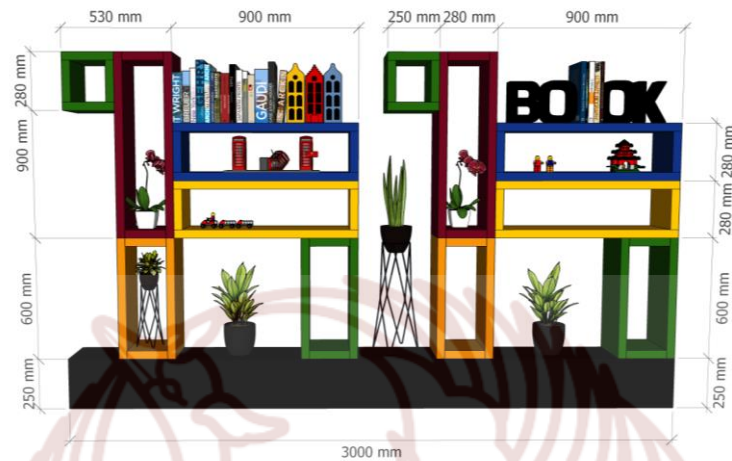
### a. *Semarak Chair*

*Semarak Chair* merupakan kursi yang di desain bergaya *pop art design* dan dengan konsep *Warak Ngendog* Semarang sebagai objek transformasi desain kursi tersebut. *Warak Ngendog* merupakan ikon dari budaya yang ada di Kota Semarang. Ikon tersebut muncul pada saat tradisi *Dugderan* yang digelar masyarakat Kota Semarang untuk menyambut datangnya bulan Ramadhan. Dimensi *Semarak Chair* yaitu 45 x 65 x 120 cm. Menggunakan bahan kayu mahoni dengan *finishing duco grey*, *cover (fabric toska, red, gold)*, dan *foam* ketebalan 5 cm untuk dudukan.



**Gambar 3. 19.** Transformasi desain kursi untuk Perancangan Interior *Coworking Space* di Kota Semarang

**b. Warak Ngendog Partition**



**Gambar 3. 20.** Dinding Partisi Warak Ngendok Tampak Depan dengan Dimensi untuk *Lounge Staff Coworking Space*




**Gambar 3. 21.** Dinding Partisi Warak Ngendok Perspektif untuk *Lounge Staff Coworking Space*

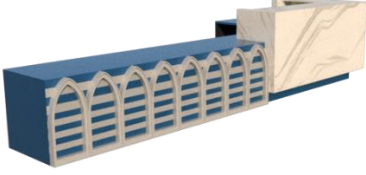


Bahan : Kayu Mahoni

Finishing : Cat Duco NIPPON Paint ( golden yellow 983, blue 139, green 437, red 926 )




Tabel 3. 10. Daftar Kebutuhan Furniture Coworking Space




No	Ruang	Desain	Keterangan
1.	Lobby / Resepsionis	 ( Kursi Kantor )	<p><i>LÅNGFJÄLL</i> IKEA            Kursi kantor, <i>gunnared</i>            abu-abu tua/hitam,            merah.</p> <p>a. Diuji untuk: 110 kg            b. Lebar: 68 cm            c. Kedalaman: 68 cm            d. Ketinggian            maksimum: 104 cm            e. Lebar dudukan: 53            cm            f. Kedalaman            dudukan: 41 cm            g. Ketinggian            minimum tempat            duduk: 43 cm            h. Ketinggian            maksimum tempat            duduk: 53 cm            i. Komposisi total:            100% poliester            j. Tempat duduk:            Baja, Baja            k. Busa tempat duduk:            Busa poliuretana            elastis tinggi (busa            dingin) 65 kg/m<sup>3</sup></p>





		 <p>( Meja Resepsionis )</p>	<p>Meja Resepsionis <i>custom.</i></p> <p>Ukuran : 5 x 1,952 x 1,13 m</p> <p>Bahan meja : Kayu jati dilapisi akrilik hitam.</p> <p><i>Milano Art Solid Surface motif Marmer</i></p>
		 <p>( Sofa )</p>	<p><i>Husk Sofa B&amp;B Italia</i></p> <p>Dimensi : 225 x 87 x 102 cm</p> <p>Bahan : <i>Upholstery</i> <i>Finish 155 Aramis Fabric</i></p>
2.	Privat Office	 <p>( Kursi Kerja )</p>	<p><i>Logan Kursi Kantor Informa Sandaran Rendah – Hitam.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sandaran punggung model rendah</li> <li>b. Tuas hidrolik untuk mengatur tinggi dudukan</li> <li>c. Roda pada bagian kaki</li> <li>d. Dilengkapi dengan penopang lengan</li> </ul>




		 <p>( Meja Kerja )</p>	<p>e. Dimensi produk : 62 x 53 x 97 cm</p> <p>f. <i>Material : fabric, nylon, foam</i></p> <p><i>Sieben</i> meja kerja Informa eksekutif cokelat.</p>
		 <p>( Kursi Tamu )</p>	<p>a. Dimensi produk 160 x 150 x 75 cm</p> <p>b. <i>Material : melamine, chipboard metal</i></p> <p>c. <i>Finishing : laminate, melamine</i></p> <p><i>Cessie Dining Chair</i> <i>Fabelio, yellow, maroon, toska, white.</i></p> <p>a. Panjang: 53 cm</p> <p>b. Lebar: 46 cm</p> <p>c. Tinggi: 82,5 cm</p> <p>d. Kedalaman dudukan: 39 cm</p> <p>e. Tinggi dudukan: 45,5 cm</p>



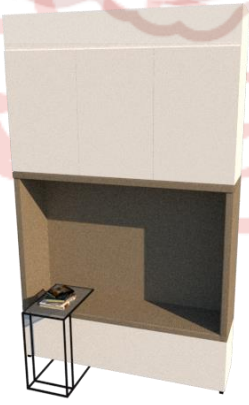
			f. Tinggi bebas dibawah perabot: 30 cm
3.	Lounge	 <p>( Lemari Arsip )</p>  <p>( Bantal Duduk )</p>  <p>( Kursi Bar )</p>	<p>Lemari Arsip Merah Informa 2 Pintu.</p> <p>a. Kabinet penyimpanan untuk kantor</p> <p>b. Dimensi produk : 118 x 40 x 60 cm</p> <p>c. Material : metal</p> <p>d. <i>Finishing : powder coating</i></p> <p><i>Bean Bag Ikea</i></p> <p>a. Material: <i>polyester</i></p> <p>b. Dimensi produk: 50x70x110 cm</p> <p>c. Mengikuti posisi tubuh saat duduk</p> <p><i>Mocha</i> kursi bar Informa, coklat tua.</p> <p>a. Desain klasik</p> <p>b. Dimensi produk : 56 x 56 x 102 cm</p>

		 <p>( Meja Makan Berdiri )</p>	<p>c. Material : <i>fabric, metal</i></p> <p><i>Shannon</i> meja bar Informa, hitam.</p> <p>a. Desain <i>modern</i></p> <p>b. Dimensi produk : D. 60 x T. 110 cm</p> <p>c. Material : MDF, metal</p> <p>d. <i>Finishing</i> : melamine, powder coating</p>
		 <p>( Meja Bar )</p>	<p><i>Snow White</i> meja bar, Informa.</p> <p>a. Dimensi produk : 120 x 70 x 106 cm</p> <p>b. Material : aluminium, PE</p> <p>c. <i>Finishing</i> : powder coating</p>
		 <p>( Kursi Bar )</p>	<p><i>Woopy</i> kursi bar, kuning, Informa.</p> <p>a. Dimensi produk : 48 x 48 x 98 cm</p> <p>b. Material : metal, PE</p>




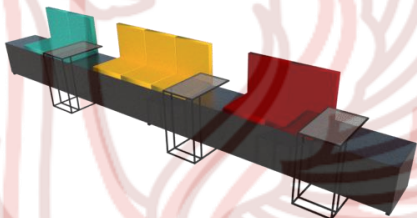

		 <p>( Kursi Santai )</p>  <p>( Meja Ruang Santai )</p>	<p>c. <i>Finishing : powder coating</i></p> <p><i>Ferra Colibri Sofa,</i> Informa, abu – abu.</p> <p>a. Dimensi produk : 79 x 92 x 81 cm</p> <p>b. Material : foam, polyester</p> <p>c. Cocok untuk penggunaan di dalam ruangan</p> <p><i>Tingby Coffe Table,</i> putih, IKEA.</p> <p>Panjang: 50 cm Lebar: 50 cm Tinggi: 45 cm</p> <p>Kaki: <i>Particleboard,</i> <i>Particleboard,</i> <i>Fibreboard,</i> Kertas foil Panel: <i>Fibreboard,</i> <i>Particleboard,</i> Pengisian kertas struktur sarang lebah (100% didaur ulang), <i>Fibreboard, Cat</i> <i>akrilik, Lacquer akrilik</i> bening, Tepi plastic</p>
--	--	--	---




		 <p>( Kursi Santai )</p>	<p><i>Egg Chair by Arne Jacobsen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Material : <i>Steel frame, Fabric cover.</i></li> <li>b. Tinggi : 107 cm</li> <li>c. Lebar : 87 cm</li> <li>d. Kedalaman : 79 – 95 cm</li> </ul>
4.	Pantry	 <p>( Kursi Bar )</p>  <p>( Kitchen Set )</p>	<p>London Elm Informa bangku bar coklat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bangku bergaya industrial</li> <li>b. Dimensi produk : 43 x 43 x 76 cm</li> <li>c. Material : metal, kayu</li> <li>d. Finishing : <i>powder coating</i></li> </ul> <p><i>Set pantry custom</i></p>



5.	Library	 <p>( Meja untuk Bench )</p>  <p>( Lemari Arsip dan Lemari Buku )</p>  <p>( Lemari Arsip dan Bench )</p>	<p>Nikko meja sisi Informa, putih.</p> <p>Dimensi produk : 45 x 25 x 61 cm</p> <p>Material : 5 mm tempered glass, metal</p> <p>Finishing : chrome plated</p> <p>Rak buku perpustakaan</p> <p>Dimensi : 122,6 x 40 x 300 cm.</p> <p>Material : <i>Medium Density Fiberboard</i> (MDF)</p> <p><i>Finishing : Duco</i></p> <p>Lemari dan <i>bench</i> perpustakaan</p> <p>Dimensi : 172,2 x 40 x 300 cm.</p> <p>Material : Kayu <i>solid</i> (<i>bench</i>) dan <i>Medium Density Fiberboard</i> (MDF) (lemari)</p> <p><i>Finishing : Duco</i></p>
----	---------	--	---



6.	Working Space	 <p>( Set Meja Kerja dengan Penyekat )</p>  <p>( Set Meja Kerja )</p> 	<p><i>LutfiFurniture Office set</i> untuk 4 orang Kode : LF – 79 Material : Kayu Mahoni <i>Finishing : Duco</i></p> <p><i>Office set Informa</i> untuk 6 orang</p> <p>a. <i>Sunon Vogue</i> kursi kantor sandaran. Dimensi produk : 63.5 x 62 x 97 cm Material : <i>fabric, mesh, nylon, foam</i></p> <p>b. <i>Sieben Extensi Meja</i> Material : kaca, mfc Finishing : laminate, melamine Dimensi produk : 120 x 126.5 x 75 cm Untuk disambungkan dengan meja lainnya</p> <p><i>Informa Office set</i> untuk 2 orang</p>
----	---------------	---	---





	 <p>( Set Meja Kerja dengan Penyekat dan Bench)</p>	<p>a. <i>Logan</i> Kursi Kantor Informa Sandaran Rendah – Hitam.</p> <p>b. <i>Sieben</i> meja kerja Informa eksekutif cokelat.</p> <p>c. Penyekat kaca transparan warna .</p>
	 <p>( Bench )</p>	<p><i>Bench custom</i>  Dimensi : 520 x 45 x 45 cm  Material : Kayu mahoni  Finishing : Cat duco  Bantalan busa  Material : Busa dan kain <i>fabric</i></p>
	 <p>(Mesin Fotocopy)</p>	<p>Canon iR 3225</p>


9.	<i>Maker Space</i>	 <p>( Kursi untuk Meja Jahit )</p>  <p>( Meja untuk <i>Maker Space</i> )</p>  <p>( Meja untuk Mesin Jahit )</p>	<p><i>Cessie Dining Chair</i> <i>Fabelio, yellow, maroon, toska, white.</i></p> <p>g. Panjang: 53 cm h. Lebar: 46 cm i. Tinggi: 82,5 cm j. Kedalaman dudukan: 39 cm k. Tinggi dudukan: 45,5 cm</p> <p>Tinggi bebas dibawah perabot: 30 cm</p> <p>Meja Putih Dimensi : 120 x 60 x 120 cm Material : Kayu mahoni <i>Finishing : Duco</i></p> <p>Meja Mesin Jahit Dimensi : 80 x 50 x 100 cm Material : Kayu mahoni</p>
----	--------------------	--	--

8.	Meeting Room	 <p>( Cabinet Meeting Room )</p>  <p>( Kursi Meeting Room )</p>	<p>Cabinet set untuk Meeting Room desain ala Piet Mondrian.</p> <p>Dimensi : 430 x 40 x 300 cm</p> <p>Material : Medium Density Fiberboard (MDF)</p> <p>Finishing : Duco</p> <p>Swan Desk Chair by Arne Jacobsen</p> <p>Dimensi : 74 x 58 x 77 cm</p> <p>Material :</p> <p>Shell: plastic padded with cold foam</p> <p>Star Base-base: satin polished aluminium</p> <p>Cover: leather or fabric</p> <p>(Hallingdal: 70 % pure wool, 30 % viscose, Tonus: 90 % worsted wool, 10 % Helanca,</p>
----	--------------	---	--

		 <p>( Meja <i>Meeting Room</i> )</p>	<p>Divina: 100 % wool  Divina Melange: 100 % pure new wool,  Christianshavn: 85 % Wools of New Zealand, 15 % polyamide)</p> <p><i>Meeting table</i>, desain ala Piet Mondrian.</p> <p>Dimensi : 160 x 80 x 77,5 cm</p> <p>Material : Kayu solid</p> <p><i>Finishing</i> : Cat Duco</p>
9.	<i>Auditorium</i>	 <p>( Kursi Seminar )</p>	<p><i>Series 7 Chair</i> by Arne Jacobsen.</p> <p>Dimensi : 50 x 52 x 82,5 cm</p> <p>Material : Pressure moulded wooden frame available in a variety of coloured lacquered ash and veneer finishes.</p> <p>Chromed tubular steel legs and feet enable seat to be stacked</p>



			<p><i>Jules Chair, blue. IKEA</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Diuji untuk: 100 kg</li> <li>b. Lebar: 58 cm</li> <li>c. Kedalaman: 56 cm</li> <li>d. Lebar dudukan: 45 cm</li> <li>e. Kedalaman dudukan: 42 cm</li> </ul>
		 <p>( Kursi Santai )</p>	<p><i>Swan Desk Chair by Arne Jacobsen.</i></p> <p>Dimensi : 74 x 58 x 77 cm</p> <p>Material :</p> <p>Shell: plastic padded with cold foam</p> <p>Star Base-base: satin polished aluminium</p> <p>Cover: leather or fabric</p> <p>(Hallingdal: 70 % pure wool, 30 % viscose, Tonus: 90 % worsted wool, 10 % Helanca, Divina: 100 % wool Divina Melange: 100 % pure new wool, Christianshavn: 85 % Wools of New Zealand, 15 % polyamide)</p>

		 <p>( Kursi Santai )</p>	<p><i>Swan Desk Chair 2 by Arne Jacobsen.</i></p> <p>Dimensi : 29.1" W x 26.8" D x 30.3" H</p> <p>Seat: 15.8" H</p>
		 <p>( Bantalán Duduk )</p>	<p><i>Bean Bag</i></p> <p>a. Material: <i>polyester</i></p> <p>b. Dimensi produk: 50x70x110 cm</p> <p>c. Mengikuti posisi tubuh saat duduk</p>
		 <p>( Meja Santai untuk Stage Auditorium )</p>	<p>Round Coffe Table, merah dan hitam, Informa.</p> <p>a. Material: 15mm tempered glass, MDF, metal</p> <p>b. Finishing: powder coating</p> <p>c. Dimensi produk: 80 x 80 x 44 cm</p>

## 2. Asesoris Interior

Asesoris interior yang digunakan untuk mengisi *coworking space* yaitu *art work* yang telah didesain dari objek Warak Ngendog dengan gaya *pop art*. Art work Warak Ngendog didesain sesuai dengan tema pop art yang memiliki ciri khas warna - warna yang mencolok, biasanya merah, kuning, dan biru. Gambar-gambar di dalam Pop Art berupa gambar yang flat seperti dalam buku-buku komik.<sup>101</sup>



**Gambar 3. 22.** *Art Work Warak Ngendog untuk Coworking Space*



**Gambar 3. 23.** *Puzzle Warak Ngendog untuk dinding Coworking Space*

---

<sup>101</sup> Sipperley Keli. 2013. A Look at Pop Art. Minnesota: Rourke Educational Media.

## **K. Tata Kondisi Ruang**

Pengkondisian ruang atau sistem lingkungan adalah komponen penting yang harus dimiliki pada setiap bangunan karena meliputi pengaturan udara, visual, akustik, dan pembuangan supaya pengguna yang berada didalamnya merasa aman dan nyaman. Semua sistem yang ada tersebut harus ditata sesuai fungsi masing-masing agar berfungsi secara maksimal. Maka dari itu dibutuhkan seorang ahli pada masing – masing bidang untuk mengerjakan hal tersebut. Meskipun demikian, Perancang interior harus menyadari betul bahwa sistem tersebut itu ada dan harus tahu bagaimana sistem – sistem tersebut mempengaruhi kualitas interiornya.<sup>102</sup>

Interior ruang dapat dikatakan nyaman, tidak hanya tergantung dari penerapan visualisasi yang tepat dan sesuai dengan fungsinya, namun juga dipengaruhi dari unsur pengkondisian ruang di dalam lingkungan kerja. Salah satu faktor yang berasal dari lingkungan kerja yaitu semua keadaan yang terdapat di sekitar tempat kerja, yang akan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil kerja manusia, antara lain : temperatur, kelembaban, siklus udara, pencahayaan dan akustik. Adapun pengkondisian ruang dalam desain interior meliputi: pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang.

---

<sup>102</sup> Francis D. K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Hlm.278.



## 1. Pencahayaan

### a. Alami

Sinar matahari yang masuk melalui kaca jendela pada ruang.

### b. Buatan

*Direct lighting* yaitu teknik pencahayaan penerangan langsung menggunakan *ambient lighting* atau *general lighting*.



*Indirect lighting* yaitu teknik pencahayaan tidak langsung menggunakan *accent lighting* dengan teknik pencahayaan *spot downlight* yang diarahkan hanya pada obyek yang ingin disinari, *decorative lighting* dengan teknik pencahayaan penerangan tidak langsung, *wall lighting* atau lampu dinding yang akan dipasang di area dinding yang diekspose.




Pencahayaan buatan untuk sebuah ruangan memiliki sebuah perhitungan agar didapatkan pencahayaan yang optimal dan efisien pada ruangan tersebut. Untuk mendapatkan hasil penerangan atau pencahayaan yang baik dan merata, kita harus dipertimbangkan iluminasi (kuat penerangan), sudut penyinaran lampu, jenis dan jarak penempatan lampu yang diperlukan sesuai dengan kegiatan yang ada dalam suatu ruangan atau fungsi ruang tersebut. Pada dasarnya dalam perhitungan jumlah titik lampu pada suatu ruangan dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain: dimensi ruang, kegunaan / fungsi ruang,



warna dinding, *type armature* yang akan digunakan, dan masih banyak lagi.

Pada Perancangan Interior *Coworking Space* ini akan menggunakan beberapa jenis lampu sebagai sumber pencahayaan buatan utama dan juga dekorasi ruang, diantaranya :

*Tabel 3. 11. Daftar Kebutuhan Pencahayaan Buatan ( Lampu ) Coworking Space*

No	Jenis	Gambar	Keterangan
1.	<i>Downlight</i>		Phillips Smart Halogen Downlight <i>QBS020</i>
2.	<i>Spotlight</i>		IKEA Lampu Sorot SKENINGE Trek dengan 3 lampu sorot led, putih

3.	<i>Pendant Lamp</i>		IKEA Gantung <i>HEKTAR</i> Lampu gantung, abu-abu tua	Lampu
4.	<i>Hanging Lamp</i>		IKEA Gantung JARA Pendant lamp, off-white	Lampu
5.	<i>Hanging Lamp</i>		IKEA Gantung RANARP Pendant lamp, off-white	Lampu

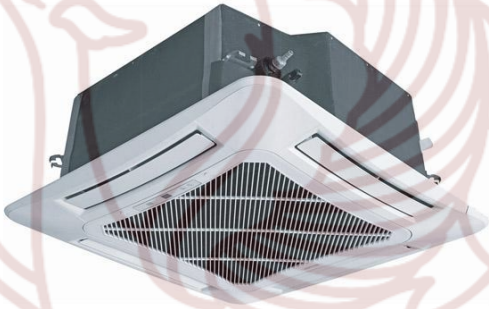

6.	<i>Floor Standing Lamp</i>		<i>IKEA Standing Lamp NOT Floor uplighter/reading lamp, black</i>
7.	<i>Strip LED</i>		Aliexpres <i>SPLEVISI 5M LED strip 5050 60LED/M DC12V Flexible LED Light Strip RGB Warm Cool White led ruban luces led tiras</i>



## 2. Penghawaan



Selain penghawaan alami melalui jendela, untuk penghawaan pada semua ruang dibantu menggunakan penghawaan buatan yaitu AC (*Air Conditioner*).




Tabel 3. 12. Daftar Kebutuhan Sistem Penghawaan Coworking Space

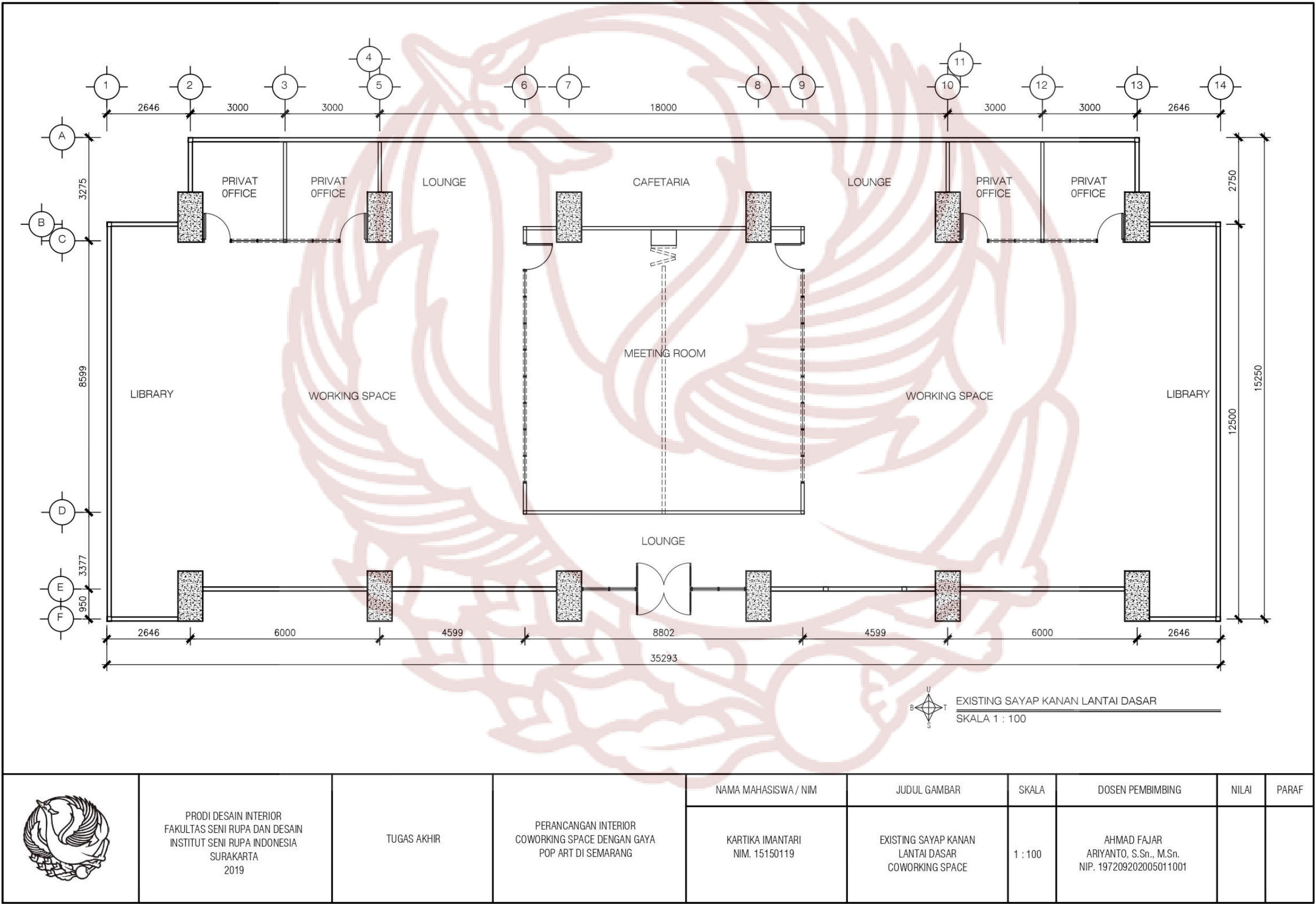
No	Jenis	Gambar	Keterangan
1.	AC <i>Cassette</i>		SHARP <i>AC Cassette Series GX- A36TCY 4 PK</i>
2.	AC <i>Split</i>		SHARP <i>New J-Tech Inverter Series AH-X12VEY 2 PK</i>

## L. Sistem Keamanan

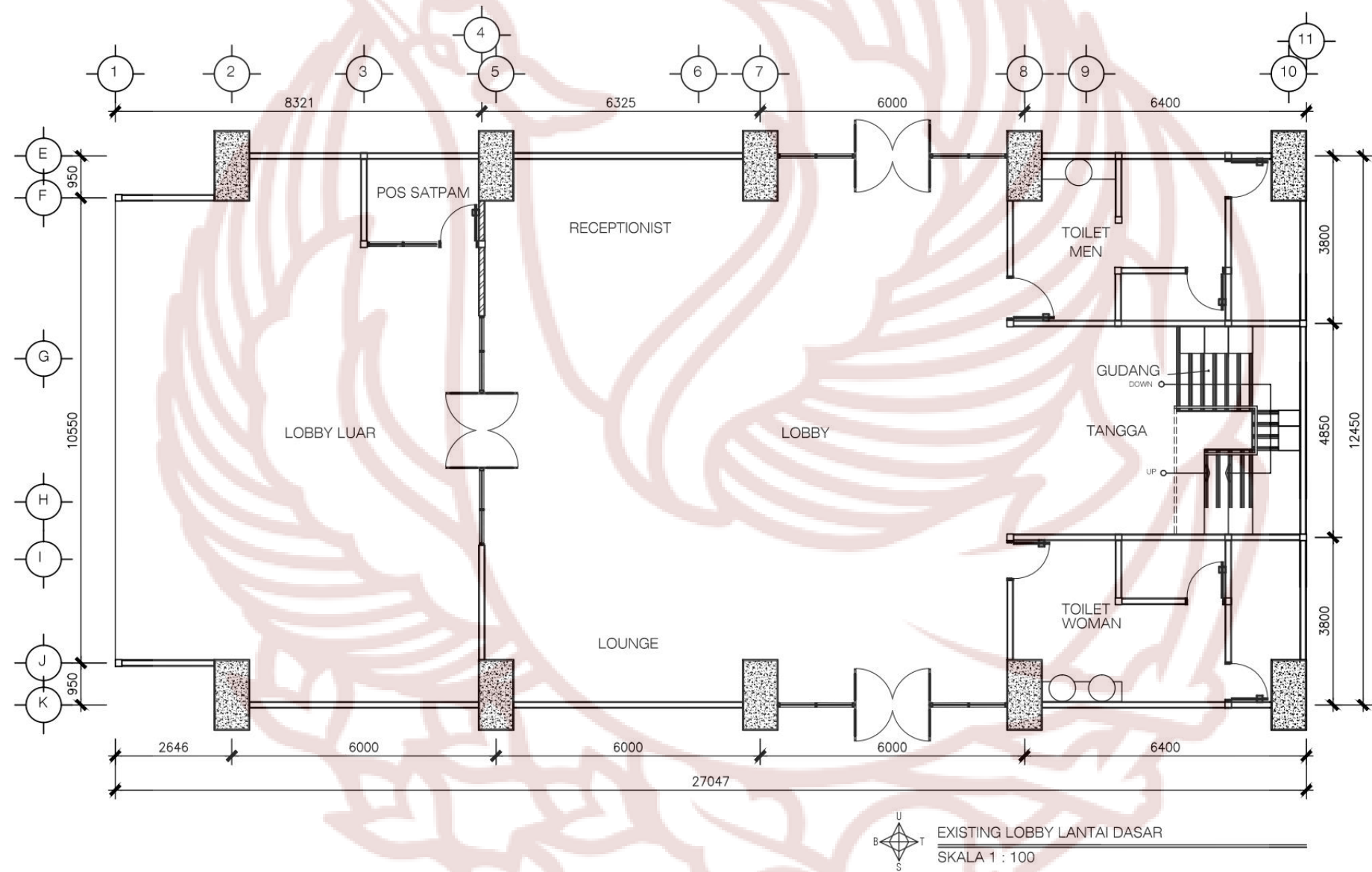
Tabel 3. 13. Daftar Kebutuhan Sistem Keamanan *Coworking Space*


No	Jenis	Gambar	Keterangan
1.	CCTV		<p>SAMSUNG CCTV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Full HD (1920 x 1080) Resolution</li> <li>b. B/W : 0Lux (Auto IR LED on) F2.1</li> <li>c. Fixed Lens Built-in 3.6 MM</li> <li>d. Day &amp; Night (ICR), DWDR, Motion Detection</li> <li>e. Transmission Distance Max.500 M (5C-2V)</li> <li>f. Easy Installation (Plug &amp; Play)</li> </ul>
2.	<i>Fire Alarm</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>System Components : Fire Alarm Control Panel, Smoke Detectors</i></li> <li>b. <i>Type : Conventional, Automatic, Wired</i></li> <li>c. <i>Power source : 100 VAC</i></li> <li>d. <i>Frequency : 50 / 60 Hz</i></li> <li>e. <i>Ambient temperature : 0-40 degree C</i></li> </ul>
3.	<i>Door Acces Control and Absen</i>		<p>Fitur Mesin :</p> <p>1 Unit Solution X105ID Finger Print Reader, PIN,RFID and Attendance</p>

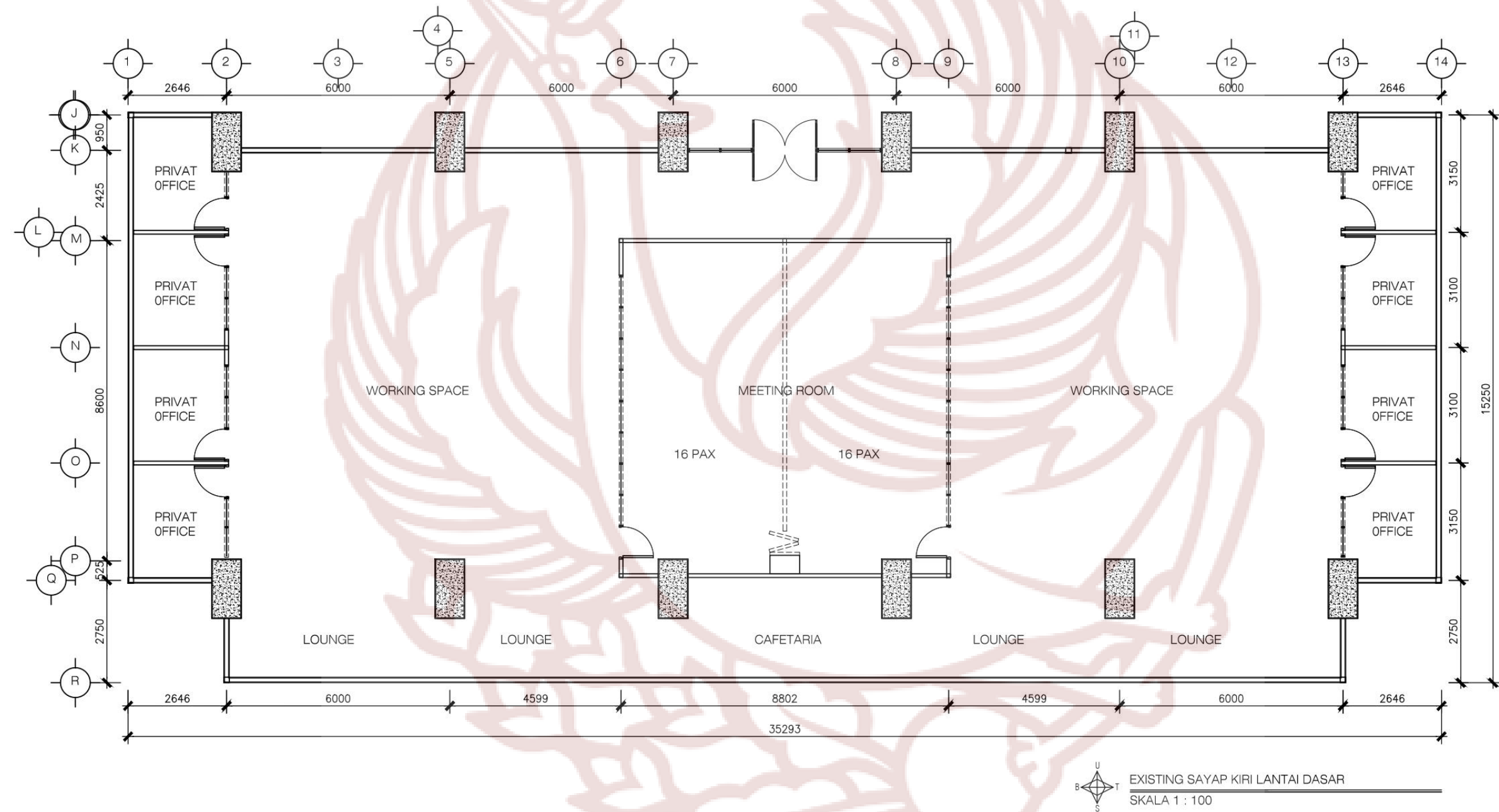
		 <p>Push Button</p> <p>EM-Lock</p> <p>Acces Card ( ID Card)</p> <p>Power Adaptor</p>	<p>1 Unit Magnetic Emlock untuk kunci magnetik</p> <p>1 Unit Exit Push Button</p> <p>1 Unit Power Adaptor DC12V</p> <p>Dvd Software</p> <p>Material Asesoris</p>
4.	APAR		<p>APAR 3 kg ABC dry powder alat pemadam api ringan <i>fire extinguisher</i></p>
5.	Genset		<p>Genset Volvo Penta 100 KVA (<i>silente mode</i>)</p>




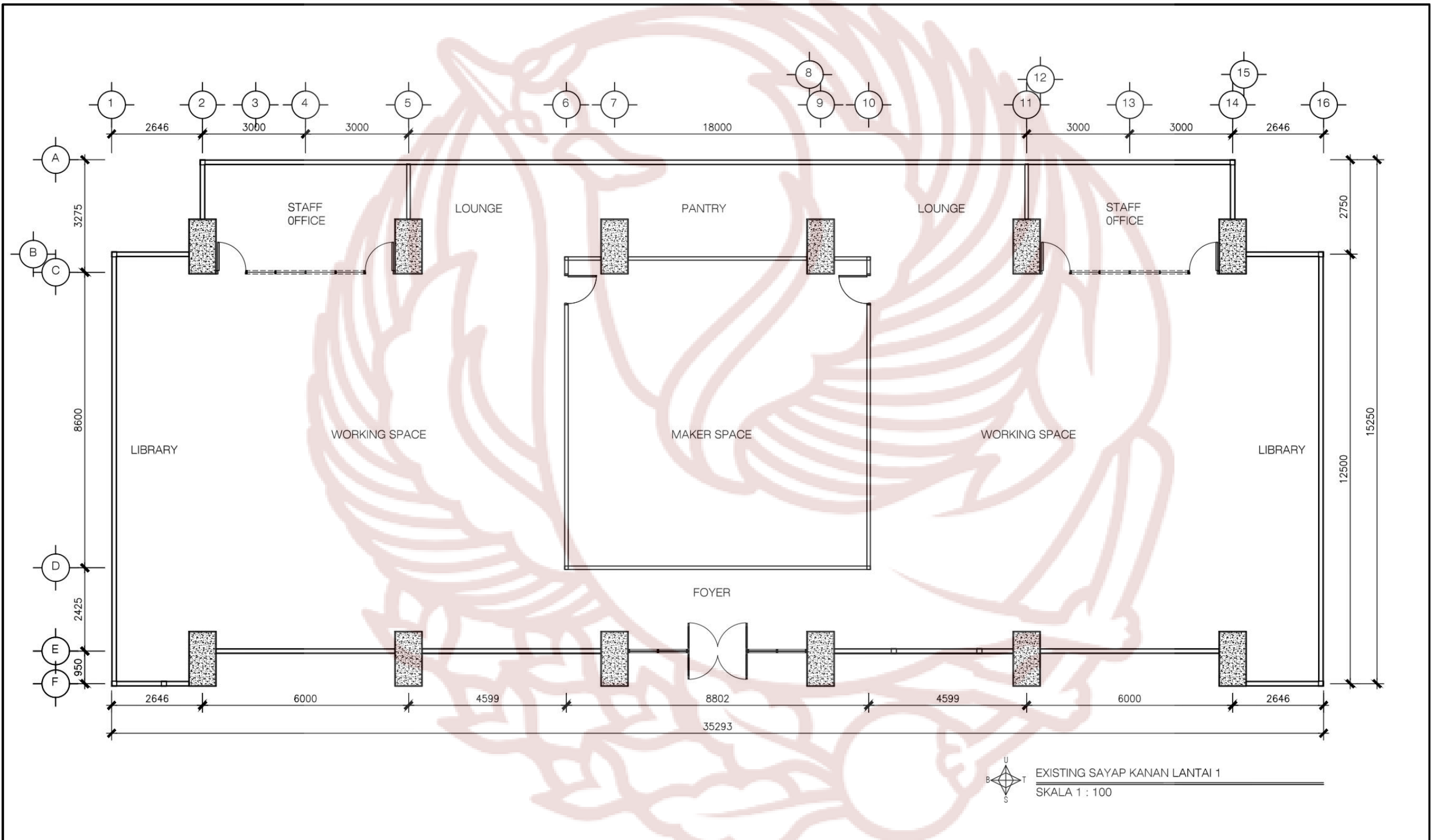





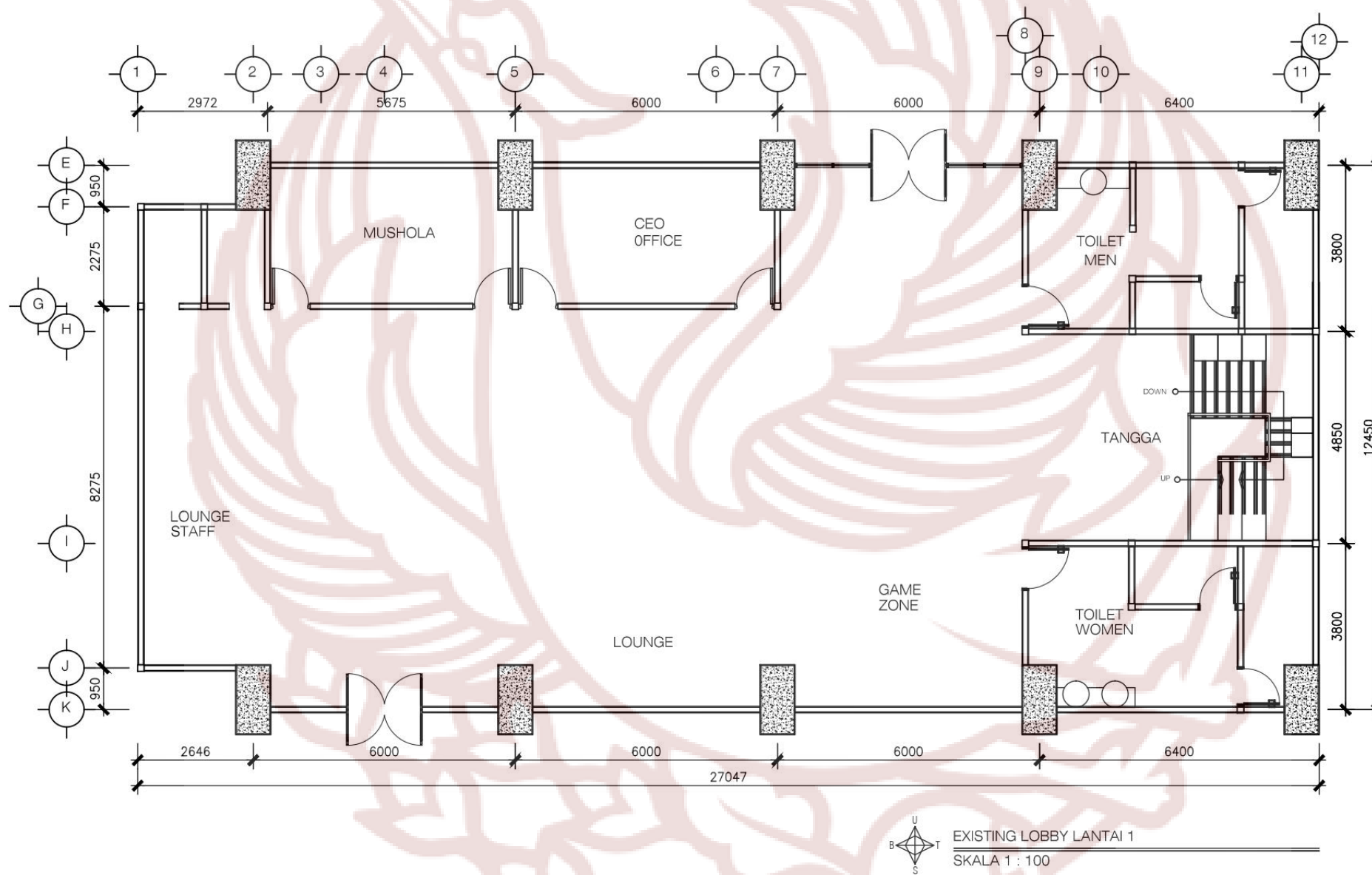
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	EXISTING LOBBY LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		




	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	EXISTING SAYAP KIRI LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		

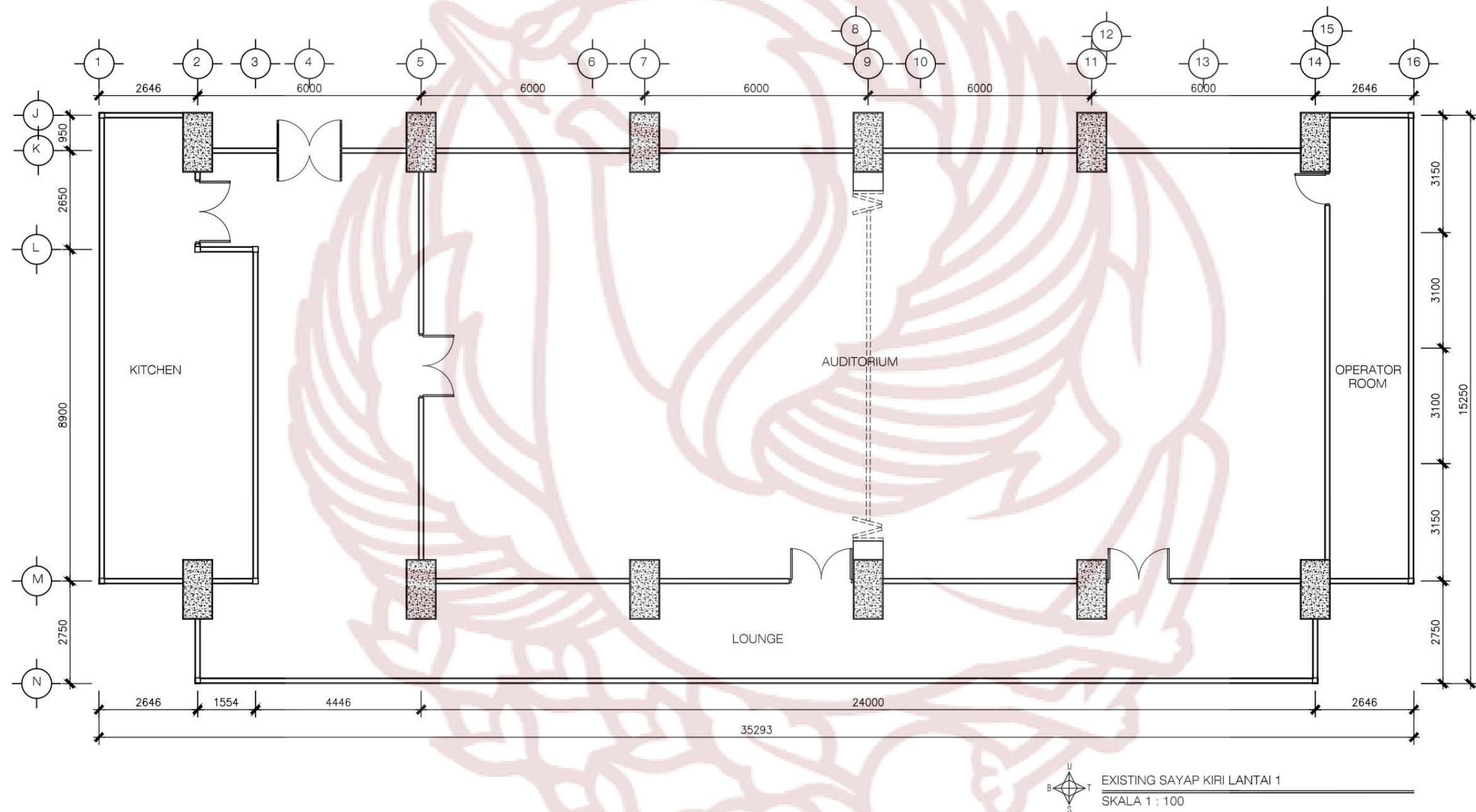


	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	EXISTING SAYAP KANAN LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		

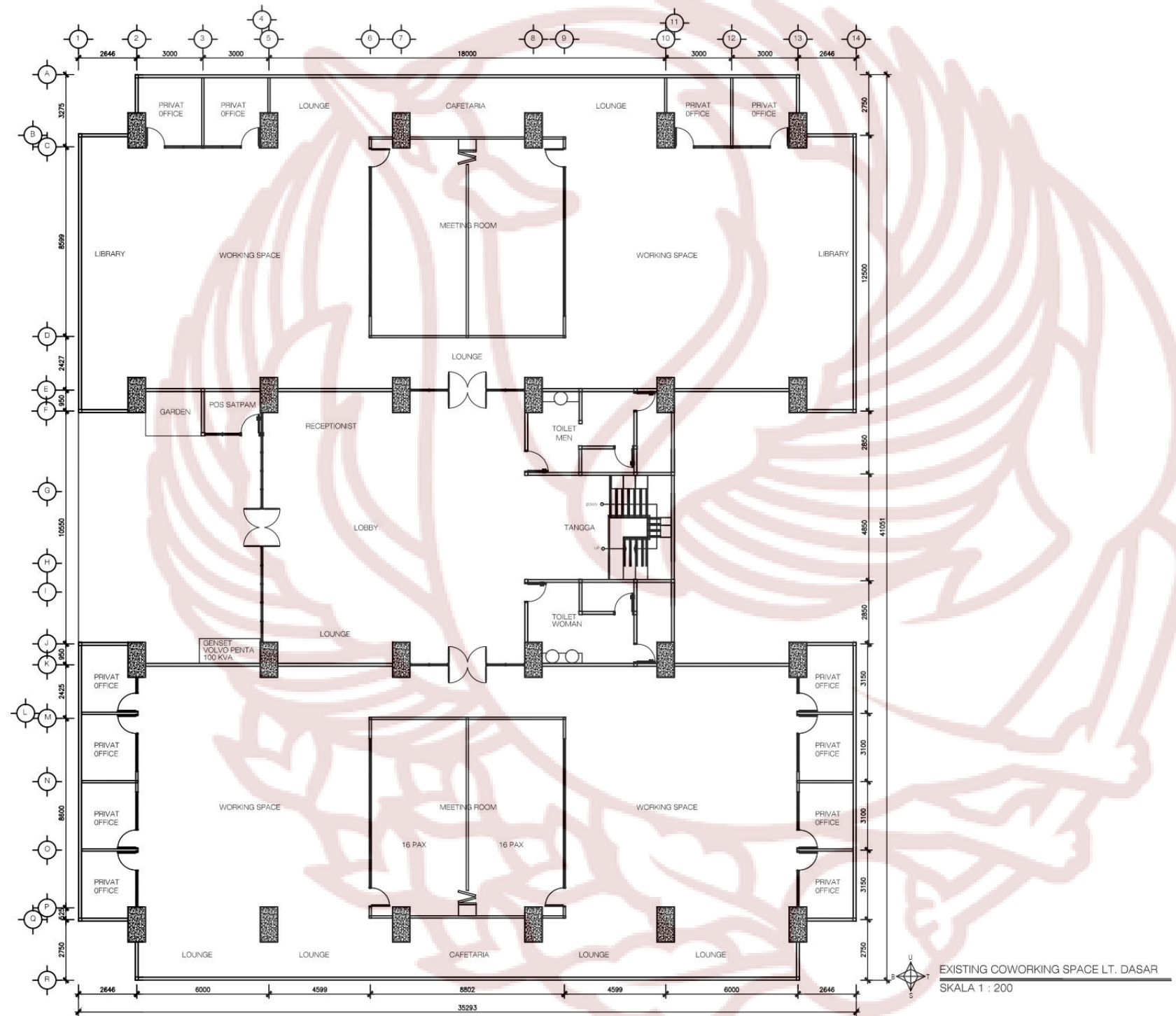


	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	EXISTING LOBBY LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		





	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	EXISTING SAYAP KIRI LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

KEYPLAN COWORKING SPACE  
LANTAI DASAR

SKALA

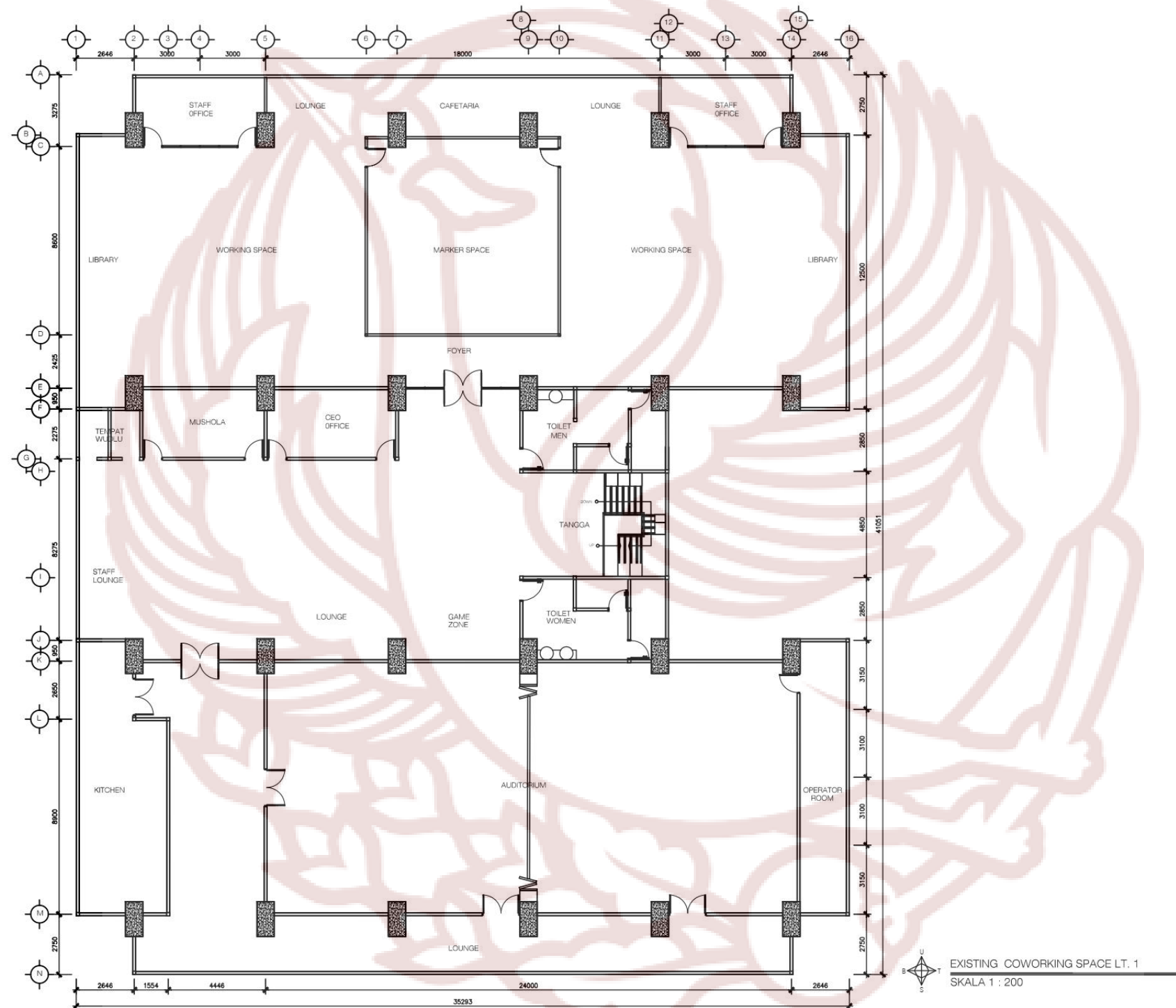
1 : 200

DOSEN PEMBIMBING

AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001

NILAI

PARAF



PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

KEYPLAN COWORKING SPACE  
LANTAI 1

SKALA

1 : 200

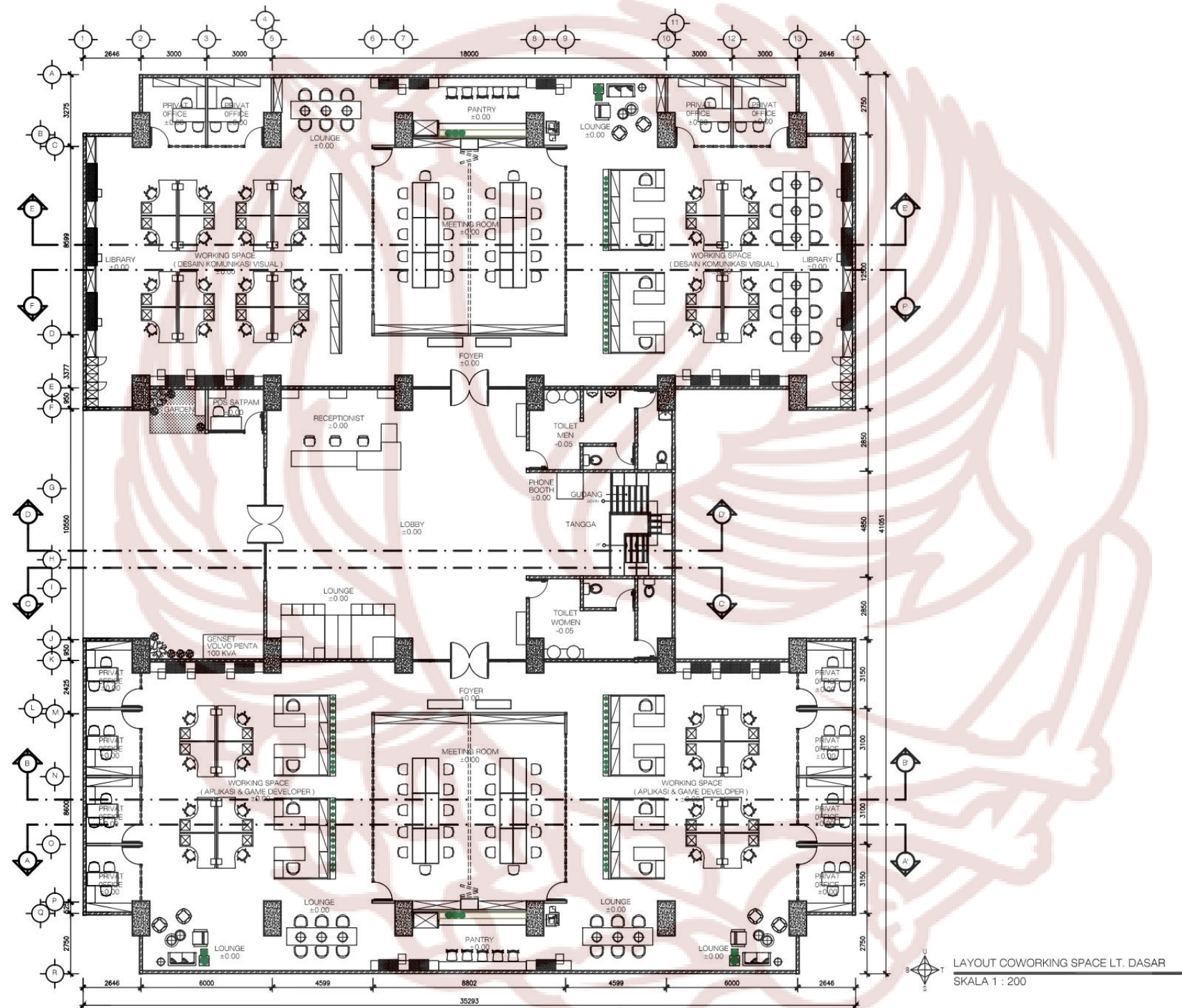
DOSEN PEMBIMBING

AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001

NILAI

PARAF





PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

LAYOUT COWORKING SPACE  
LANTAI DASAR

SKALA

1 : 200

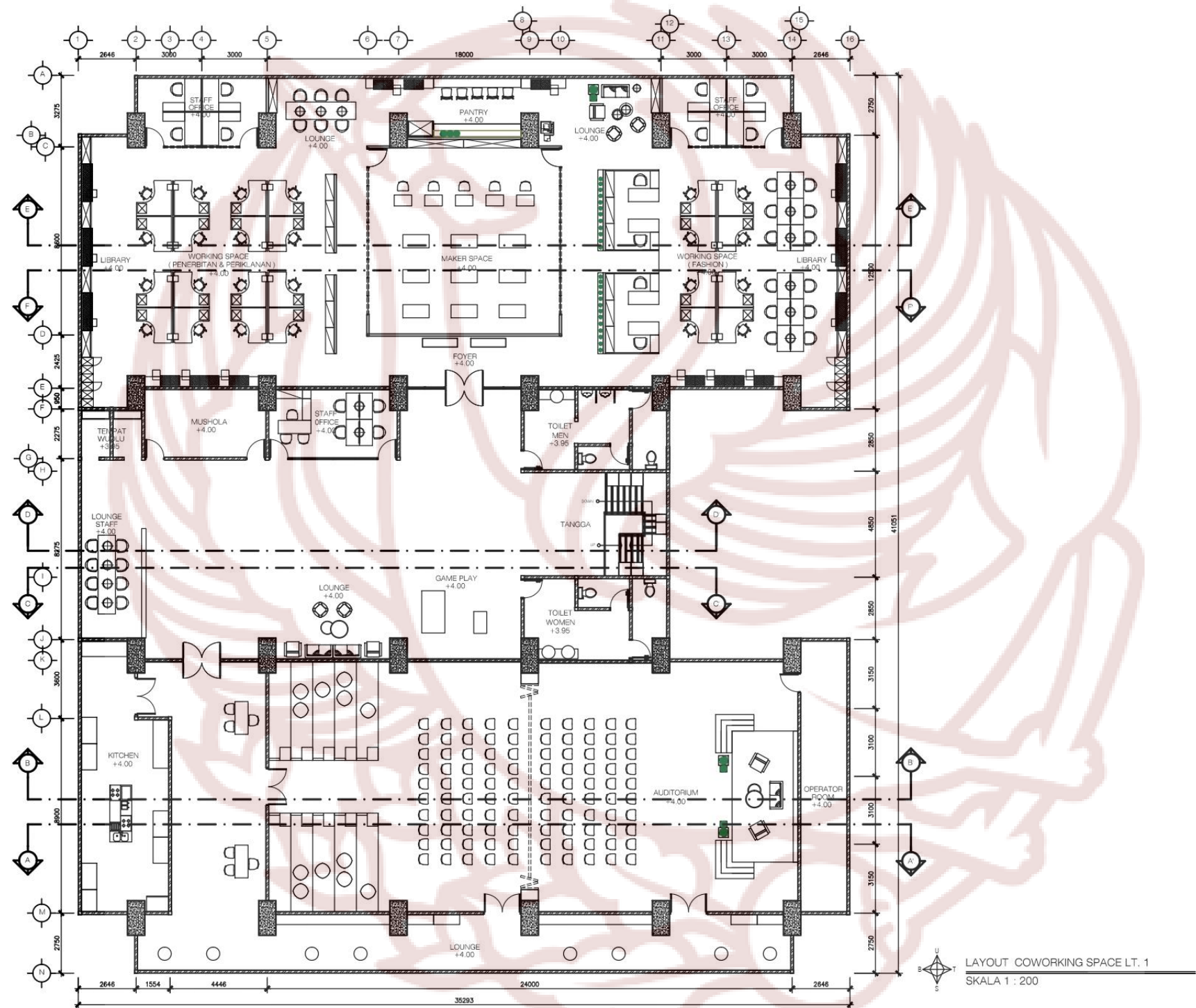
DOSEN PEMBIMBING

AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001

NILAI

PARAF





PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

LAYOUT COWORKING SPACE  
LANTAI 1

SKALA

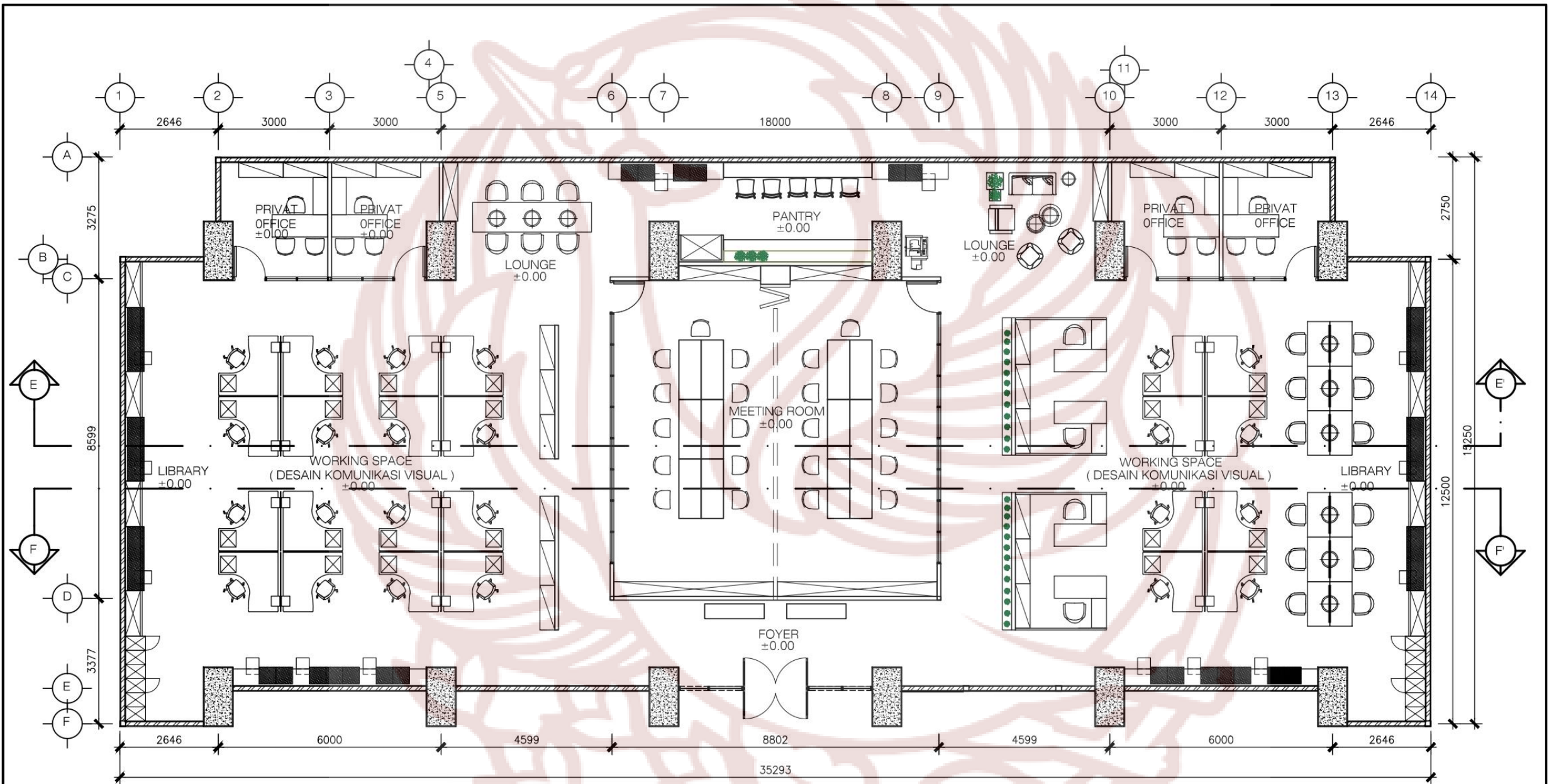
1 : 200

DOSEN PEMBIMBING


AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001

NILAI

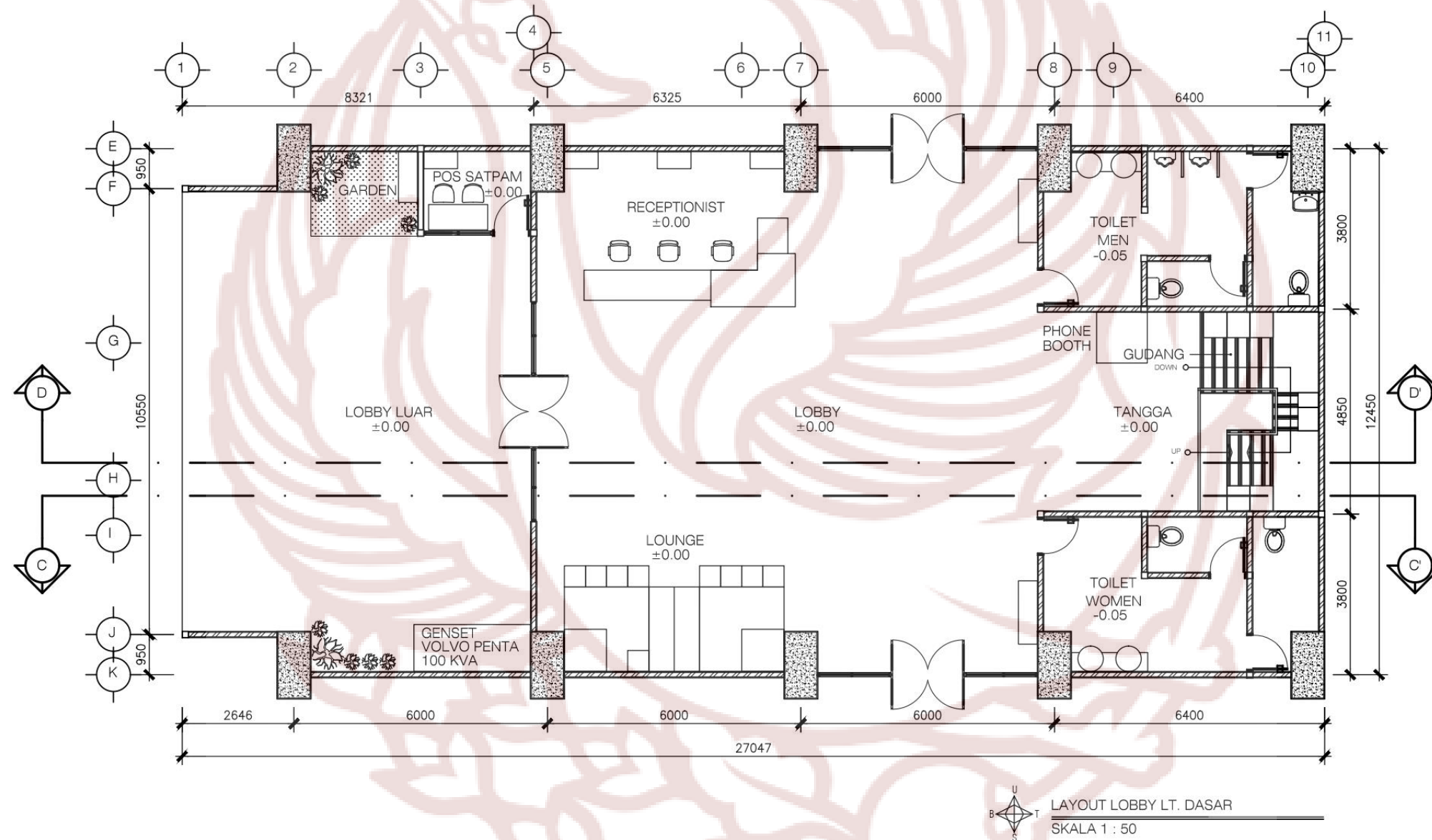
PARAF




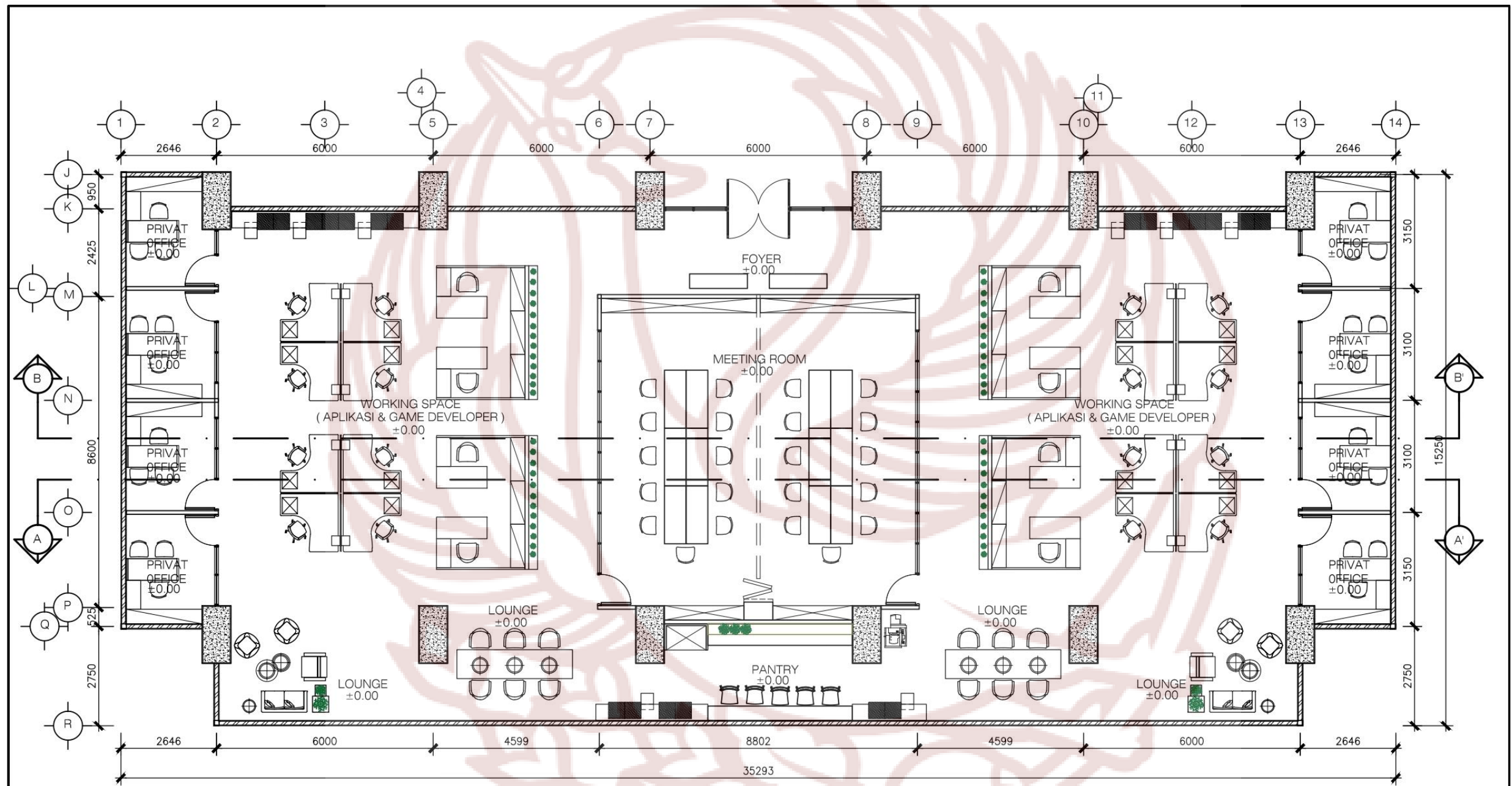
LAYOUT SAYAP KANAN LT. DASAR  
SKALA 1 : 50

	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	LAYOUT SAYAP KANAN LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		






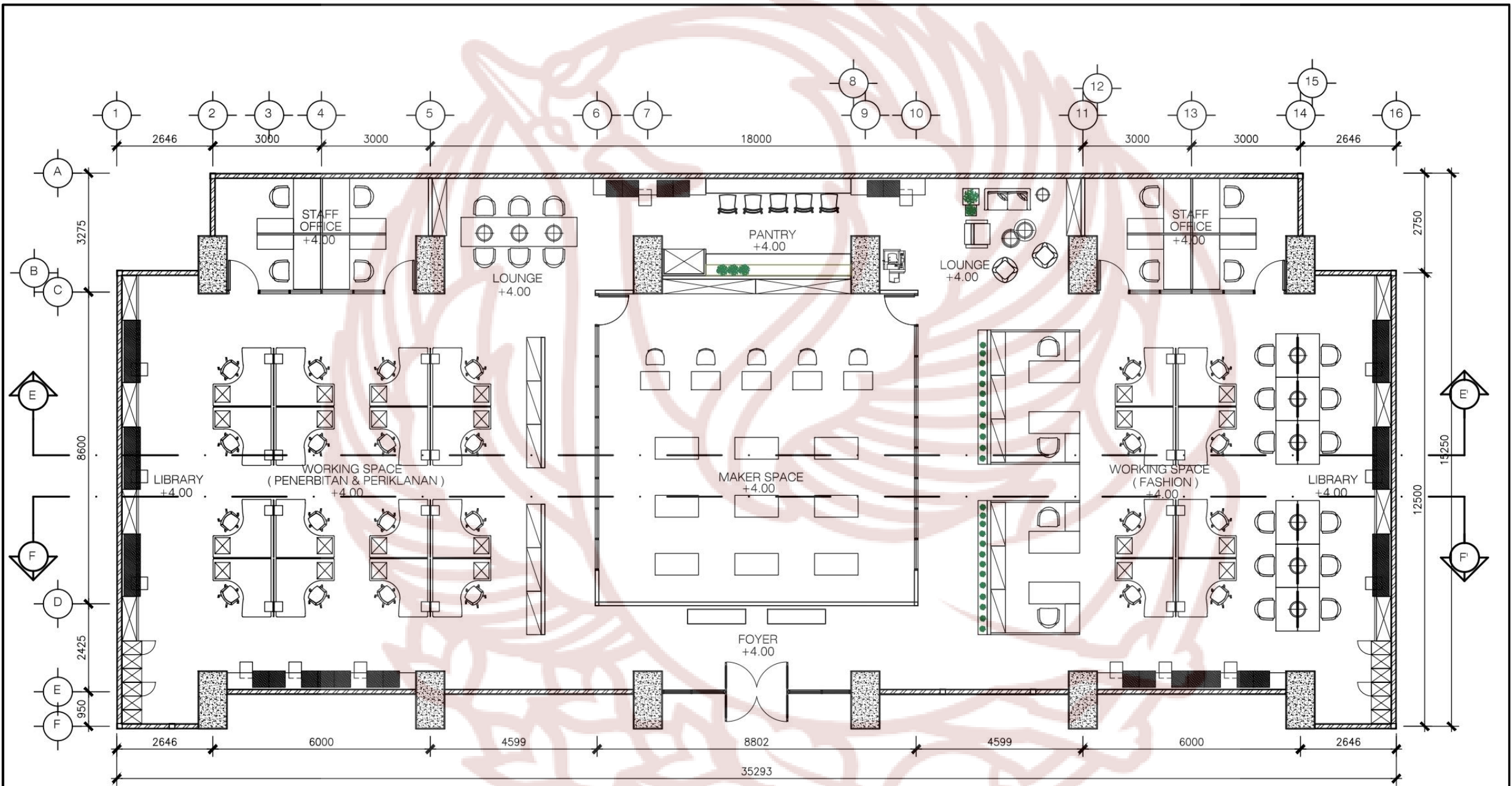
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	LAYOUT LOBBY LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		





 LAYOUT SAYAP KIRI LT. DASAR  
 SKALA 1 : 50

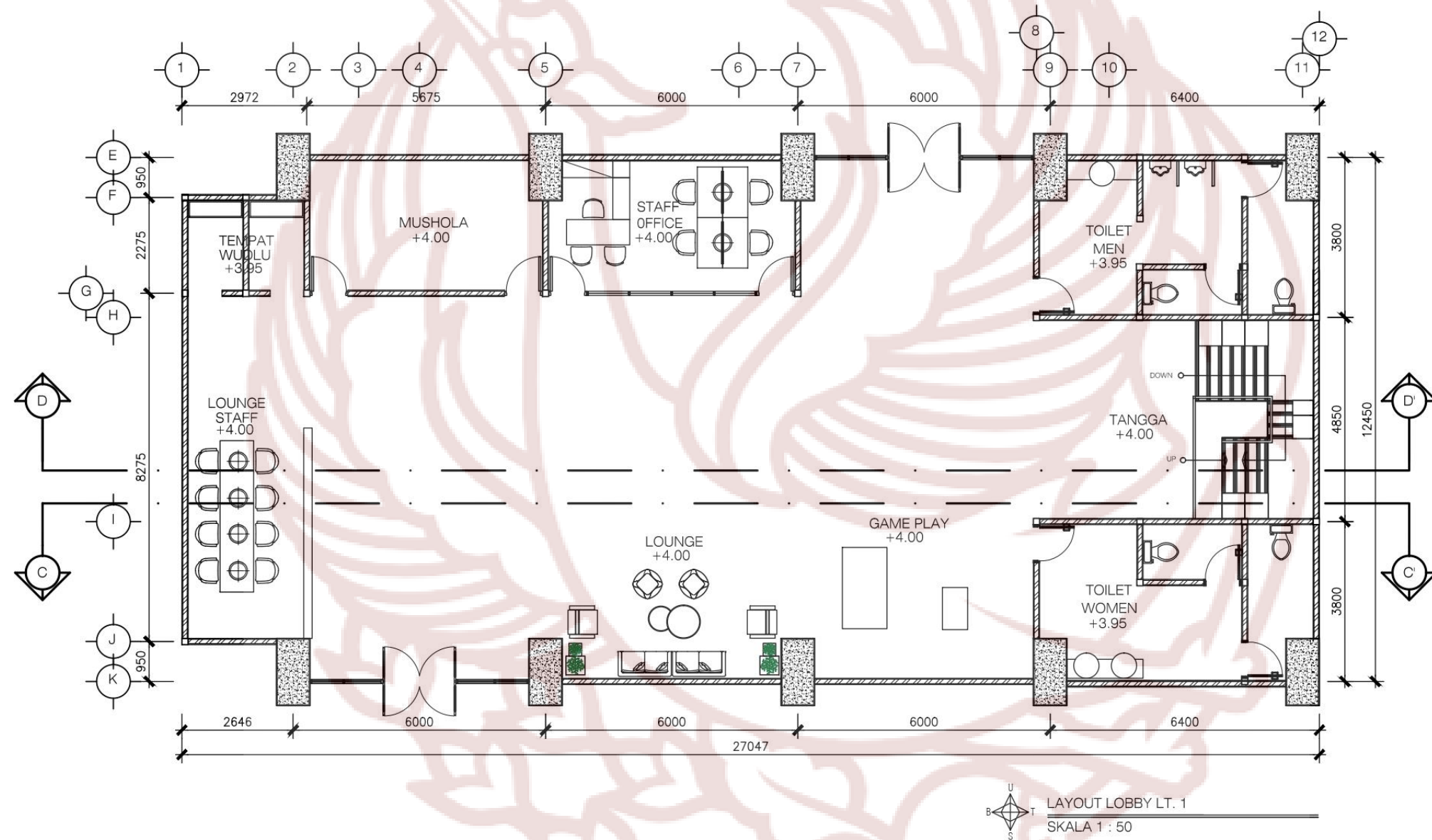
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	LAYOUT SAYAP KIRI LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		






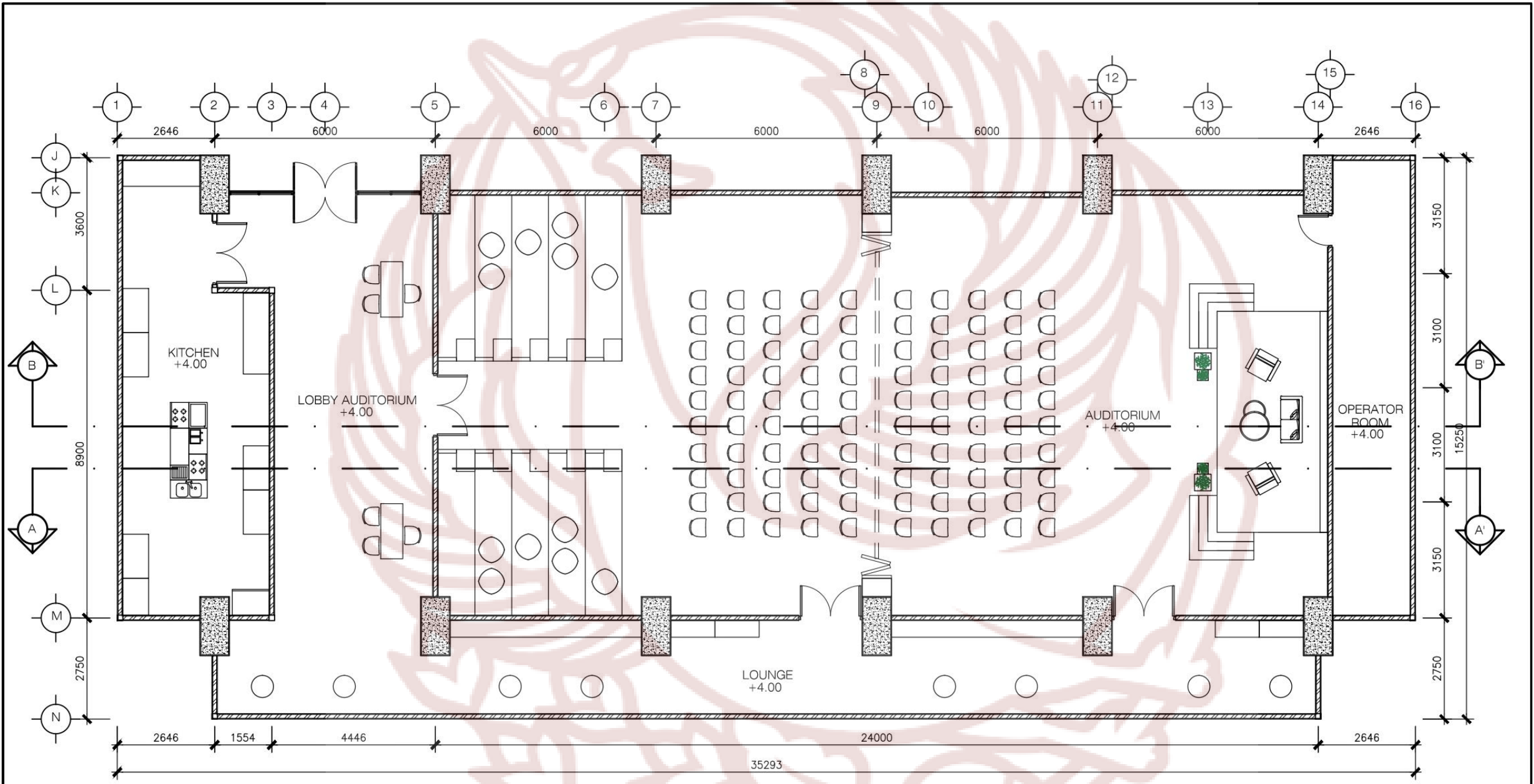

 LAYOUT SAYAP KANAN LT. 1  
 SKALA 1 : 50

	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	LAYOUT SAYAP KANAN LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		




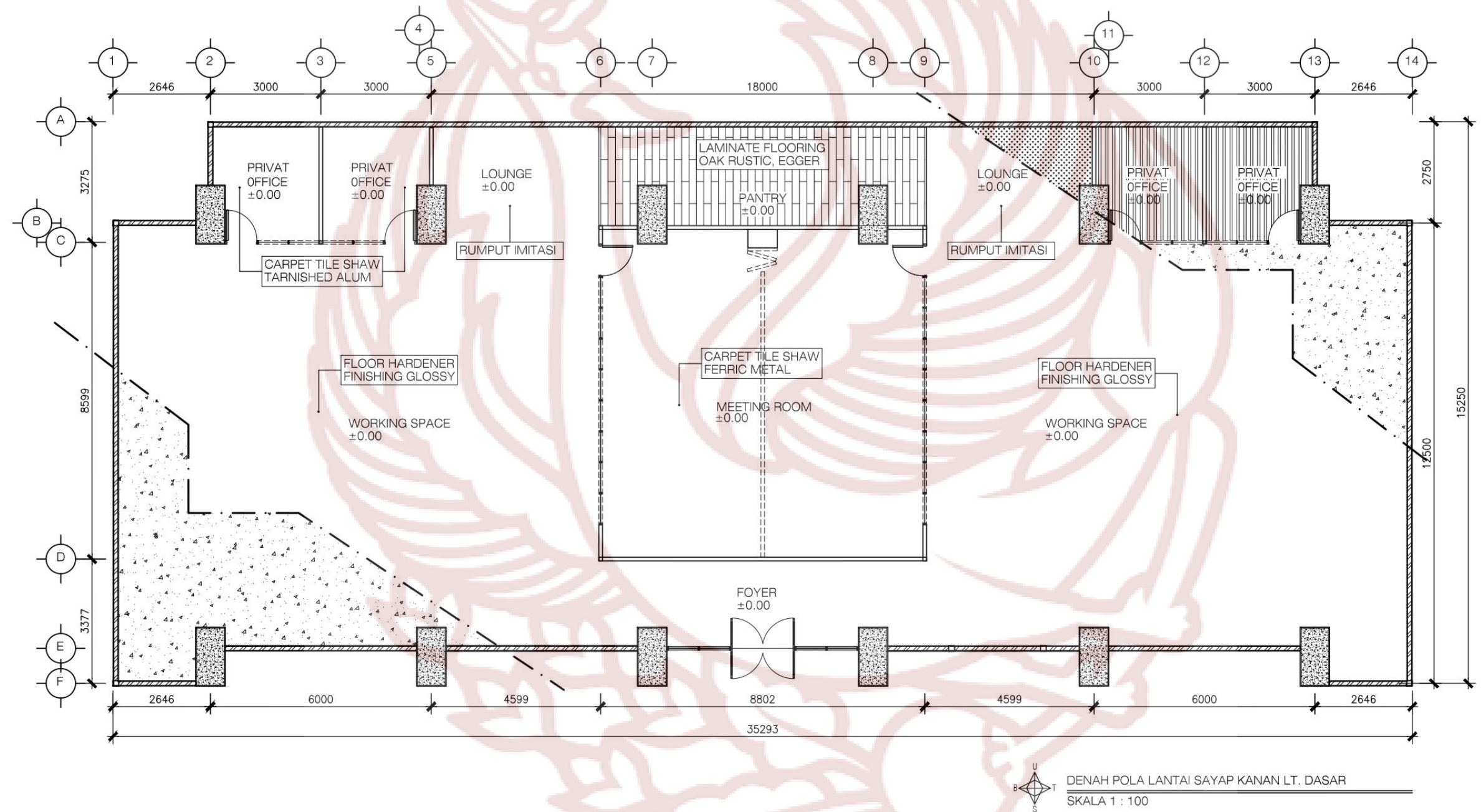
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	LAYOUT LOBBY LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		






 LAYOUT SAYAP KIRI LT. 1  
 SKALA 1 : 50

	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	LAYOUT SAYAP KIRI LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA  
SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

DENAH POLA LANTAI  
SAYAP KANAN LANTAI DASAR  
COWORKING SPACE

SKALA

1 : 100

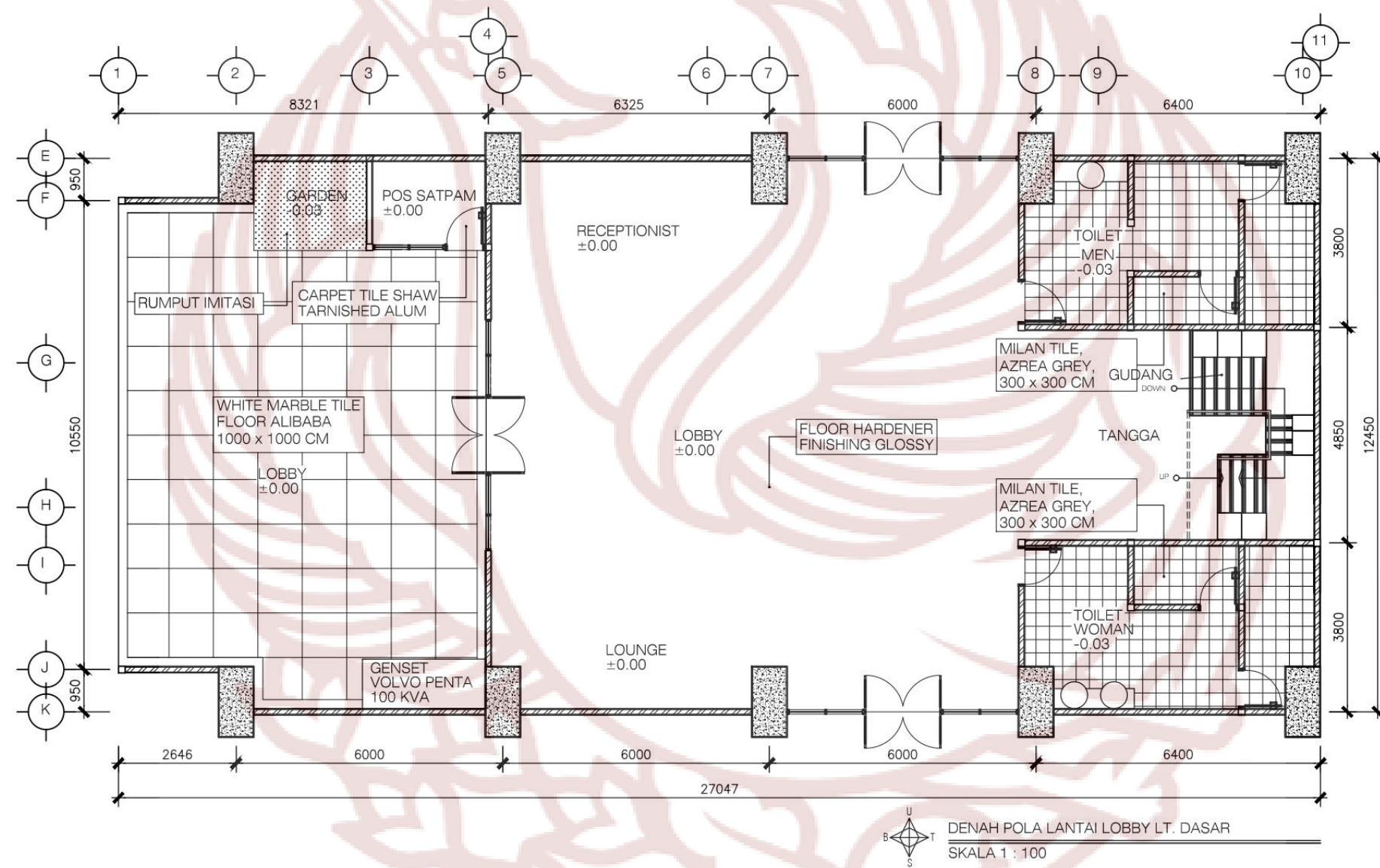
DOSEN PEMBIMBING


AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001

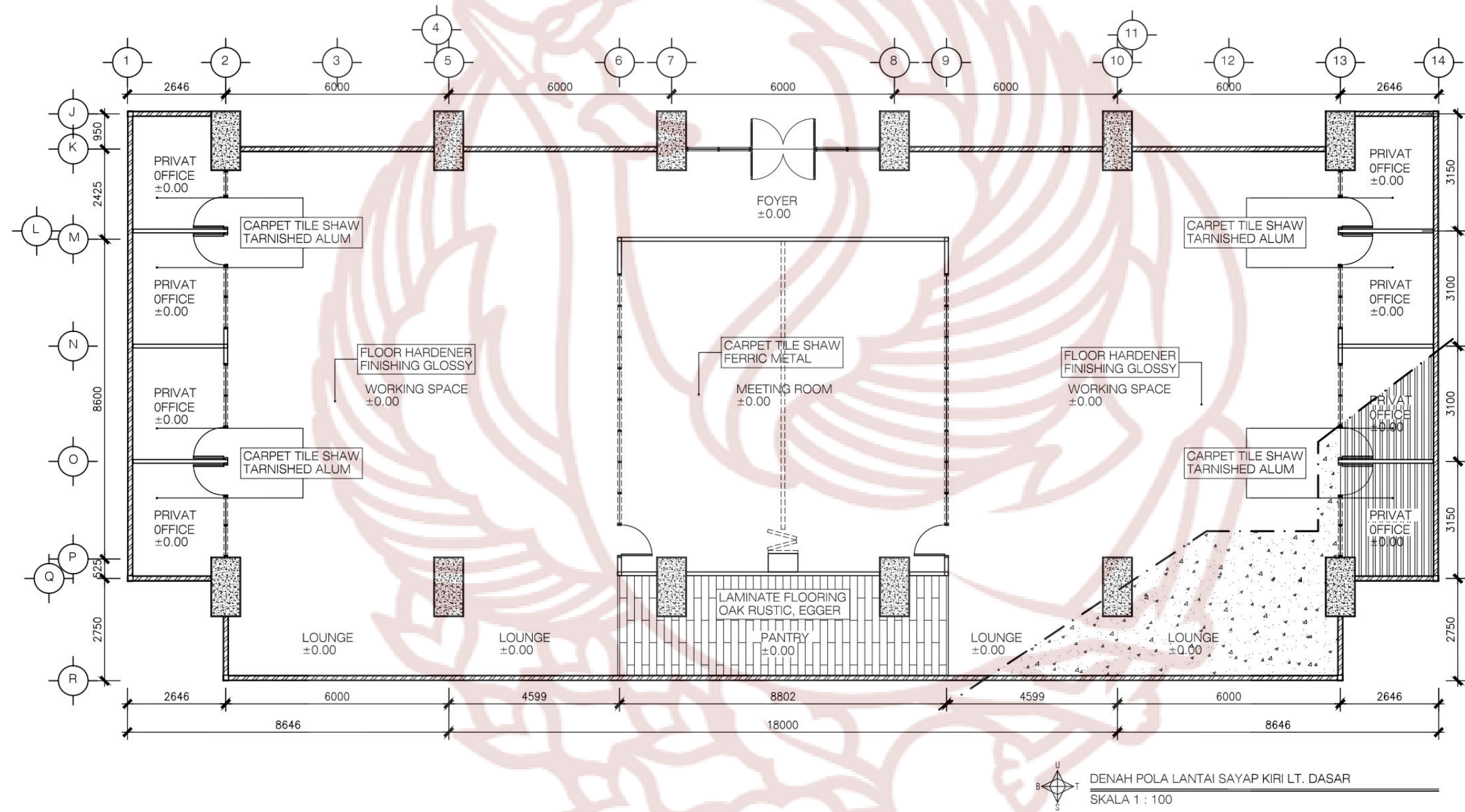
NILAI


PARAF

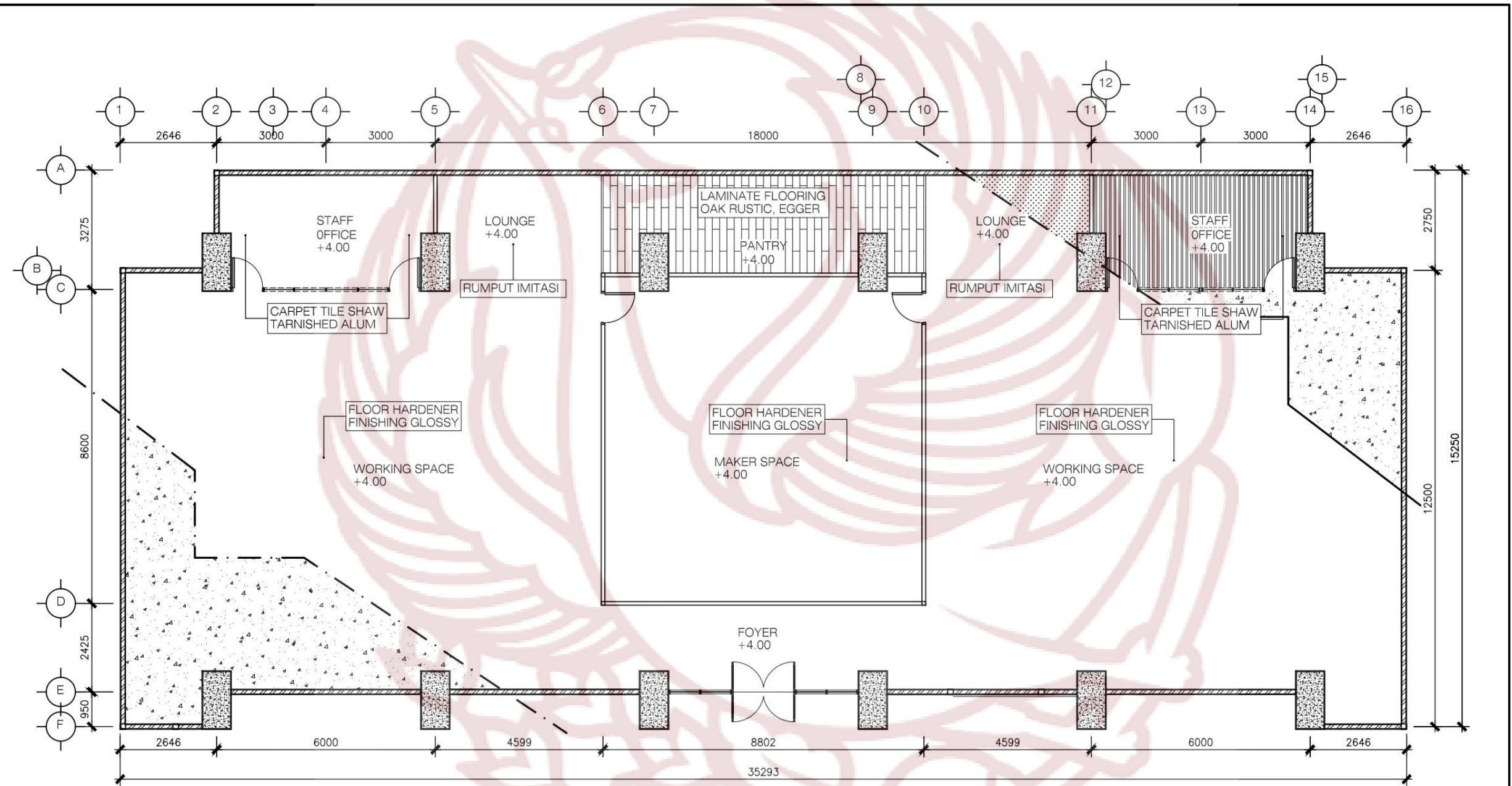




	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH POLA LANTAI LOBBY LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



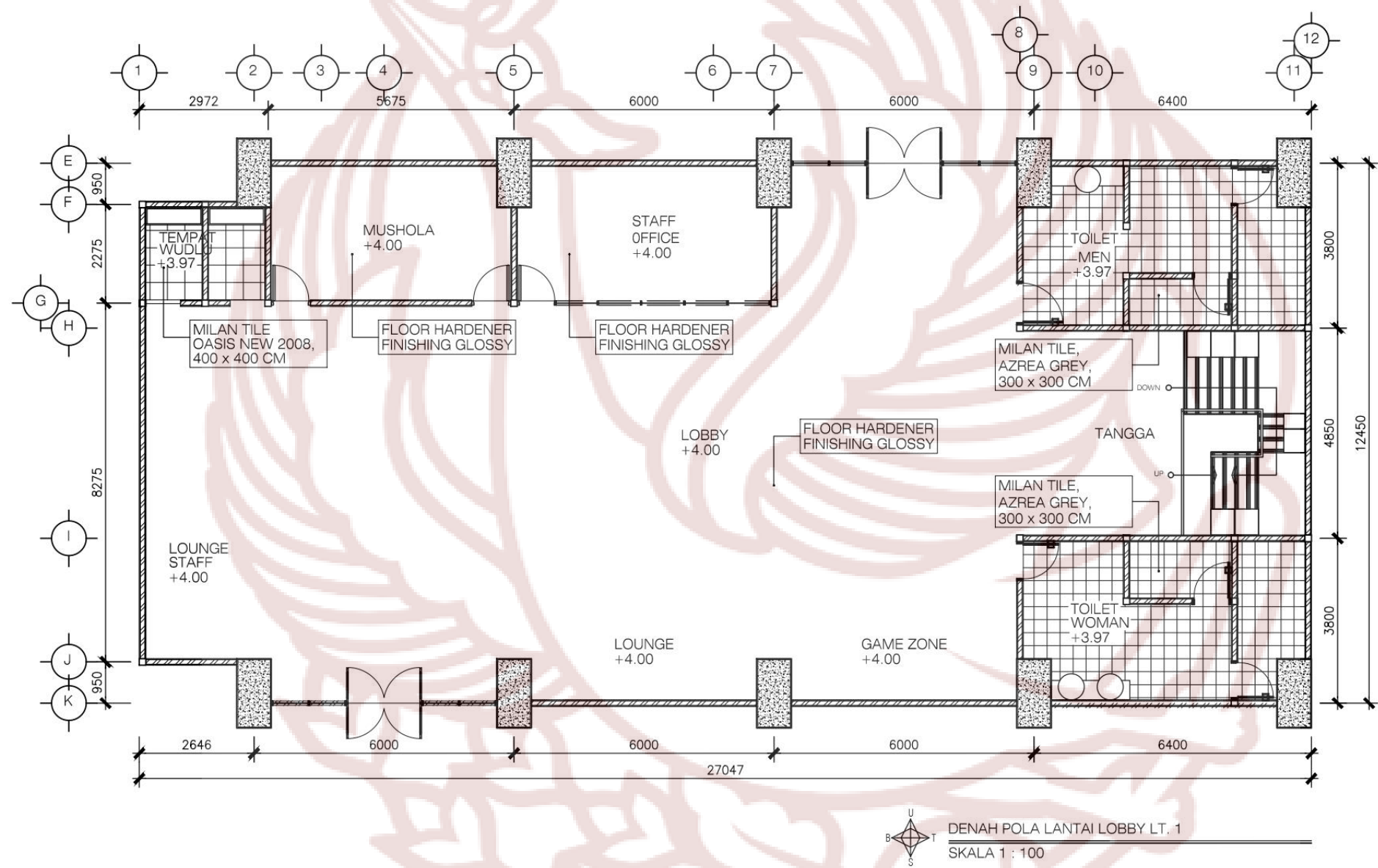
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH POLA LANTAI SAYAP KIRI LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		




DENAH POLA LANTAI SAYAP KANAN LT. 1  
 SKALA 1 : 100

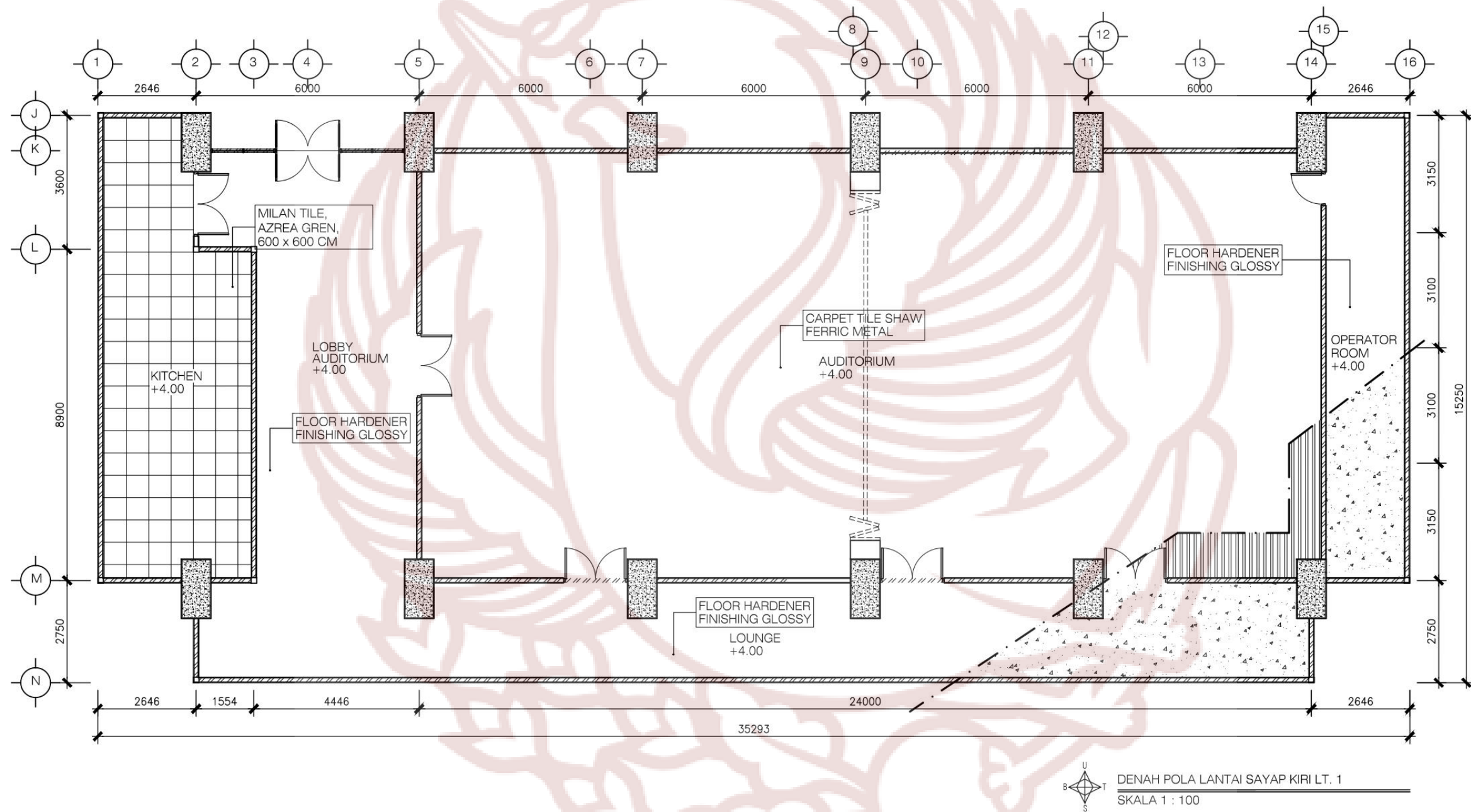
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH POLA LANTAI SAYAP KANAN LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		





	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH POLA LANTAI LOBBY LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		





PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA  
SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

DENAH POLA LANTAI  
SAYAP KIRI LANTAI 1  
COWORKING SPACE

SKALA

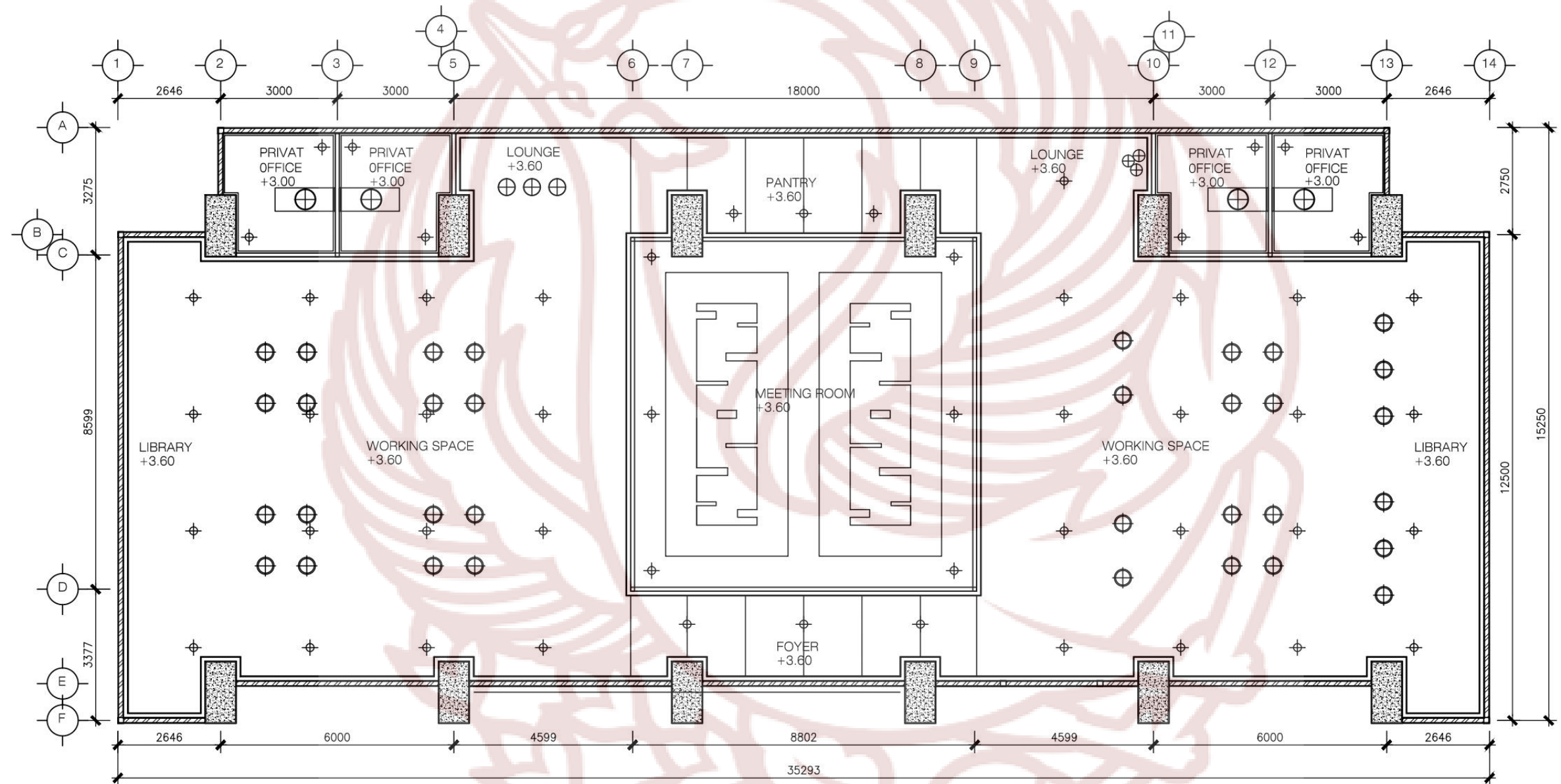
1 : 100

DOSEN PEMBIMBING

AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001

NILAI

PARAF




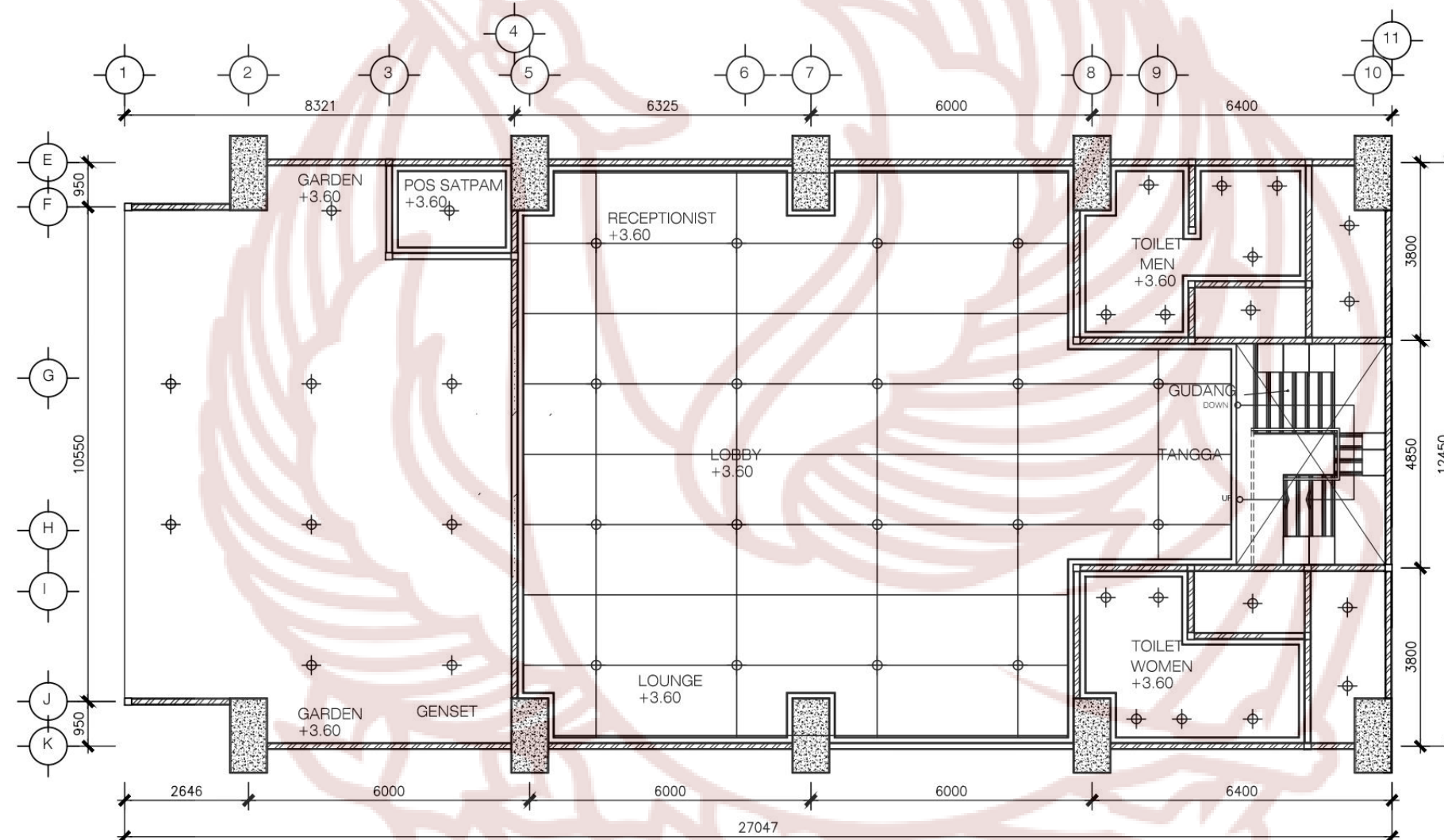
KETERANGAN :

- ⊕ PHILLIPS SMART HALOGEN DOWNLIGHT QBS020 (15 WATT)
- ⊕ IKEA JARA PENDANT LAMP (20 WATT)
- ⊕ IKEA HEKTAR PENDANT LAMP (10 WATT)
- ⊕ IKEA RANARP PENDANT LAMP (15 WATT)



DENAH CEILING & LAMPU SAYAP KANAN LT. DASAR  
SKALA 1 : 100


	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH CEILING DAN LAMPU SAYAP KANAN LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



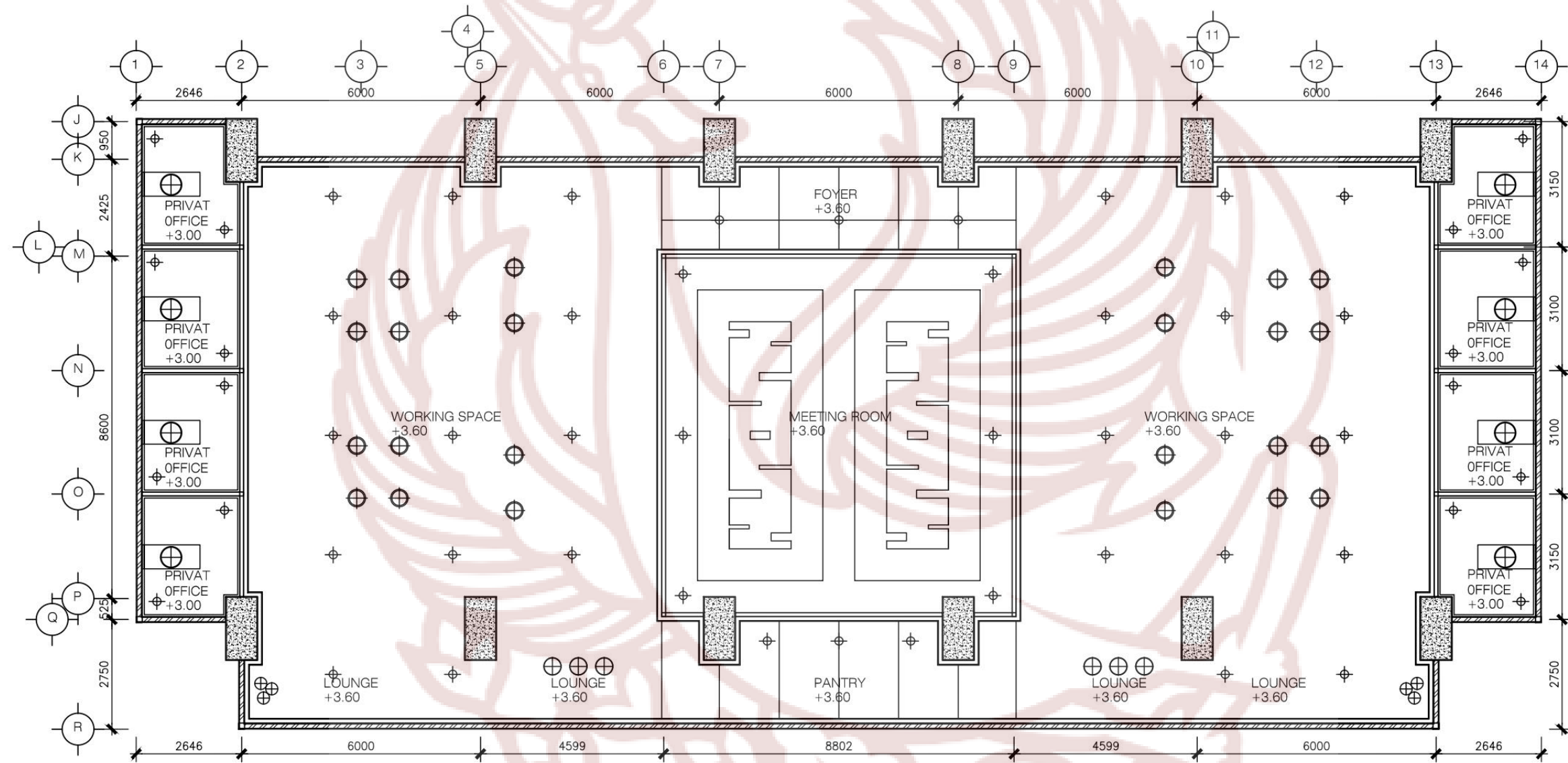
DENAH CEILING & LAMPU LOBBY LT. DASAR  
SKALA 1 : 100

KETERANGAN :

- ⊕ PHILLIPS SMART HALOGEN DOWNLIGHT QBS020 (15 WATT)
- ⊕ IKEA JARA PENDANT LAMP (20 WATT)
- ⊕ IKEA HEKTAR PENDANT LAMP (10 WATT)
- ⊕ IKEA RANARP PENDANT LAMP (15 WATT)

	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH CEILING DAN LAMPU LOBBY LANTAI DASAR COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		





KETERANGAN :

- ⊕ PHILLIPS SMART HALOGEN DOWNLIGHT QBS020 (15 WATT)
- ⊗ IKEA JARA PENDANT LAMP (20 WATT)
- ⊕ IKEA HEKTAR PENDANT LAMP (10 WATT)
- ⊕ IKEA RANARP PENDANT LAMP (15 WATT)



DENAH CEILING & LAMPU SAYAP KIRI LT. DASAR  
SKALA 1 : 100



PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA  
SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

DENAH CEILING DAN LAMPU  
SAYAP KIRI LANTAI DASAR  
COWORKING SPACE

SKALA

1 : 100

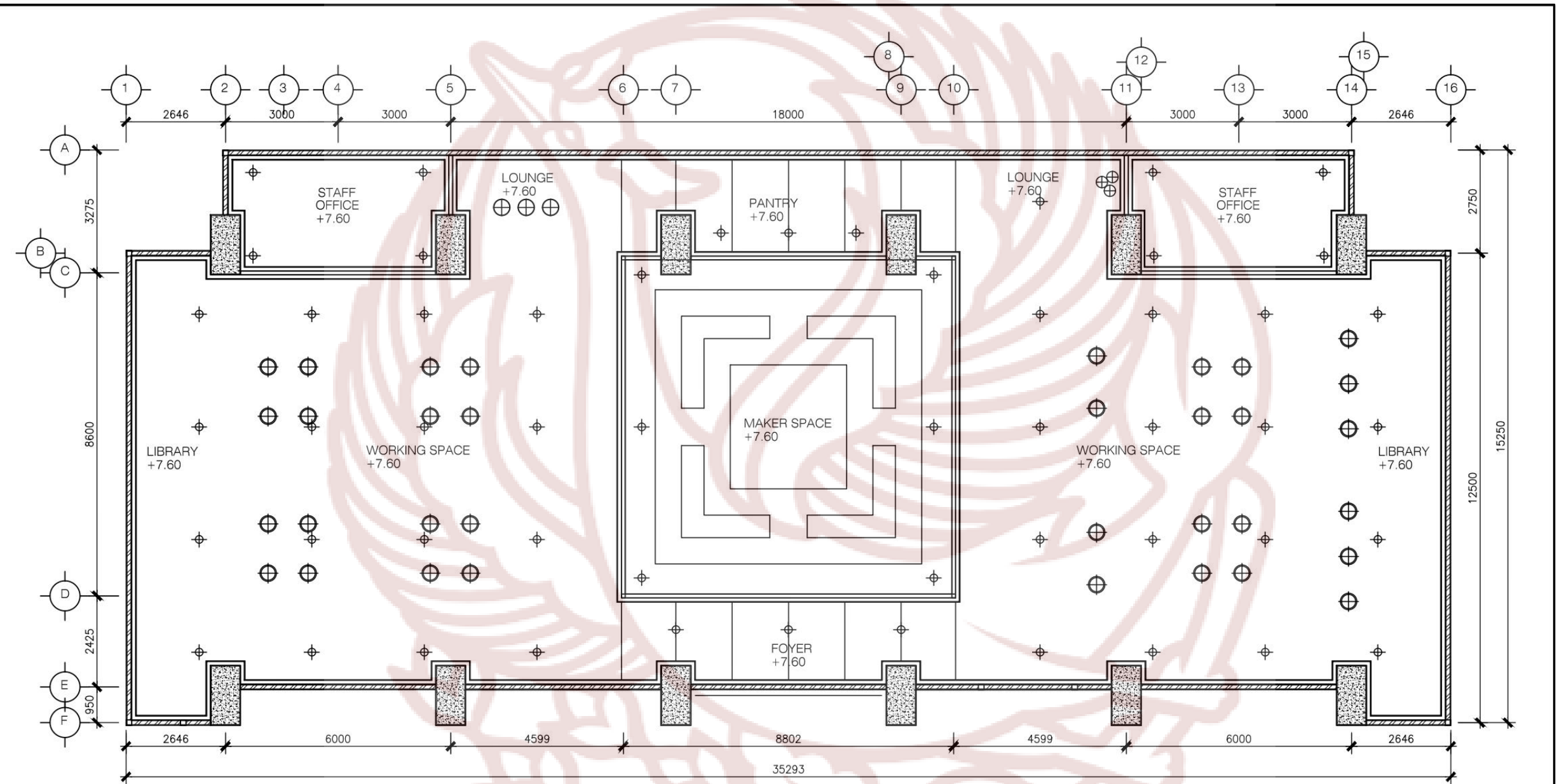
DOSEN PEMBIMBING

AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001

NILAI

PARAF

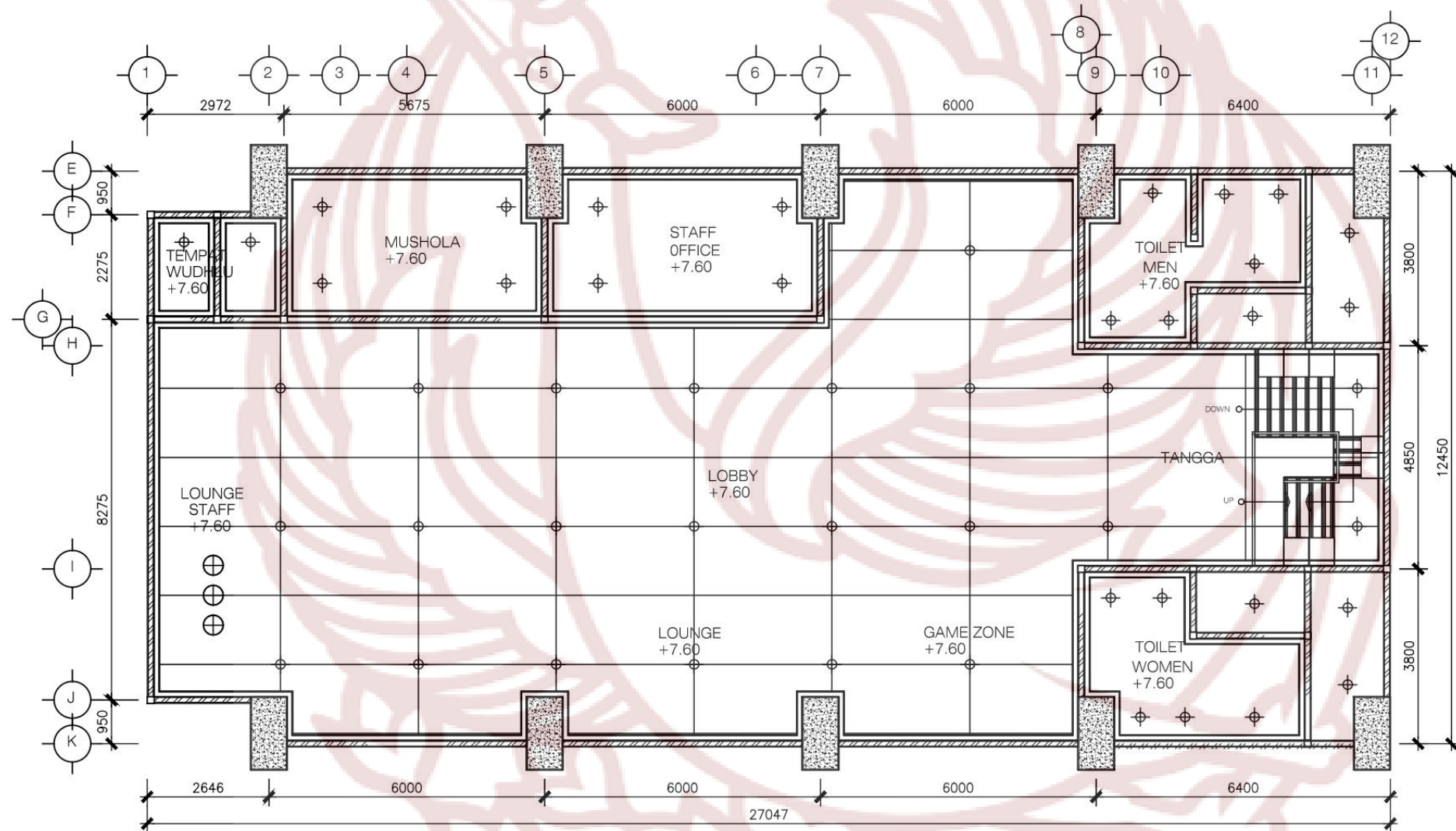




- KETERANGAN :
- ⊕ PHILLIPS SMART HALOGEN DOWNLIGHT QBS020 (15 WATT)
  - ⊗ IKEA JARA PENDANT LAMP (20 WATT)
  - ⊕ IKEA HEKTAR PENDANT LAMP (10 WATT)
  - ⊗ IKEA RANARP PENDANT LAMP (15 WATT)

DENAH CEILING & LAMPU SAYAP KANAN LT. 1  
 SKALA 1 : 100

	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH CEILING DAN LAMPU SAYAP KANAN LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



DENAH CEILING & LAMPU LOBBY LT. 1  
SKALA 1 : 100

KETERANGAN :

- ⊕ PHILLIPS SMART HALOGEN DOWNLIGHT QBS020 (15 WATT)
- ⊕ IKEA JARA PENDANT LAMP (20 WATT)
- ⊕ IKEA HEKTAR PENDANT LAMP (10 WATT)
- ⊕ IKEA RANARP PENDANT LAMP (15 WATT)



PRODI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI RUPA INDONESIA  
SURAKARTA  
2019

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERIOR  
COWORKING SPACE DENGAN GAYA  
POP ART DI SEMARANG

NAMA MAHASISWA / NIM

KARTIKA IMANTARI  
NIM. 15150119

JUDUL GAMBAR

DENAH CEILING DAN LAMPU  
LOBBY LANTAI DASAR  
COWORKING SPACE

SKALA

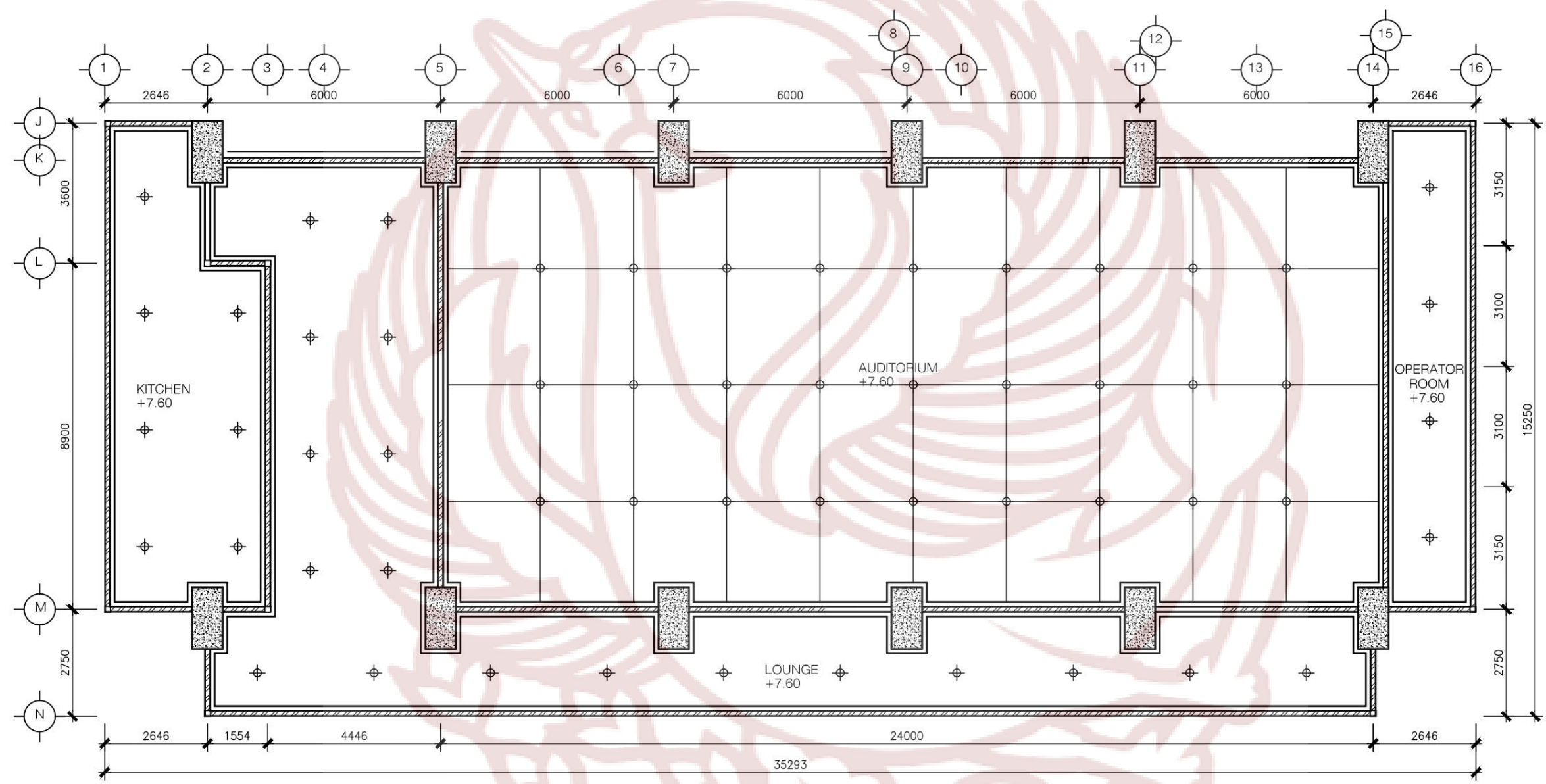
1 : 100

DOSEN PEMBIMBING

AHMAD FAJAR  
ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197209202005011001


NILAI

PARAF



- KETERANGAN :
- ⊕ PHILLIPS SMART HALOGEN DOWNLIGHT QBS020 (15 WATT)
  - ⊗ IKEA JARA PENDANT LAMP (20 WATT)
  - ⊕ IKEA HEKTAR PENDANT LAMP (10 WATT)
  - ⊕ IKEA RANARP PENDANT LAMP (15 WATT)

DENAH CEILING & LAMPU SAYAP KIRI LT. 1  
SKALA 1 : 100

	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DENAH CEILING DAN LAMPU SAYAP KIRI LANTAI 1 COWORKING SPACE	1 : 100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		






POTONGAN A - A'

SKALA 1 : 50

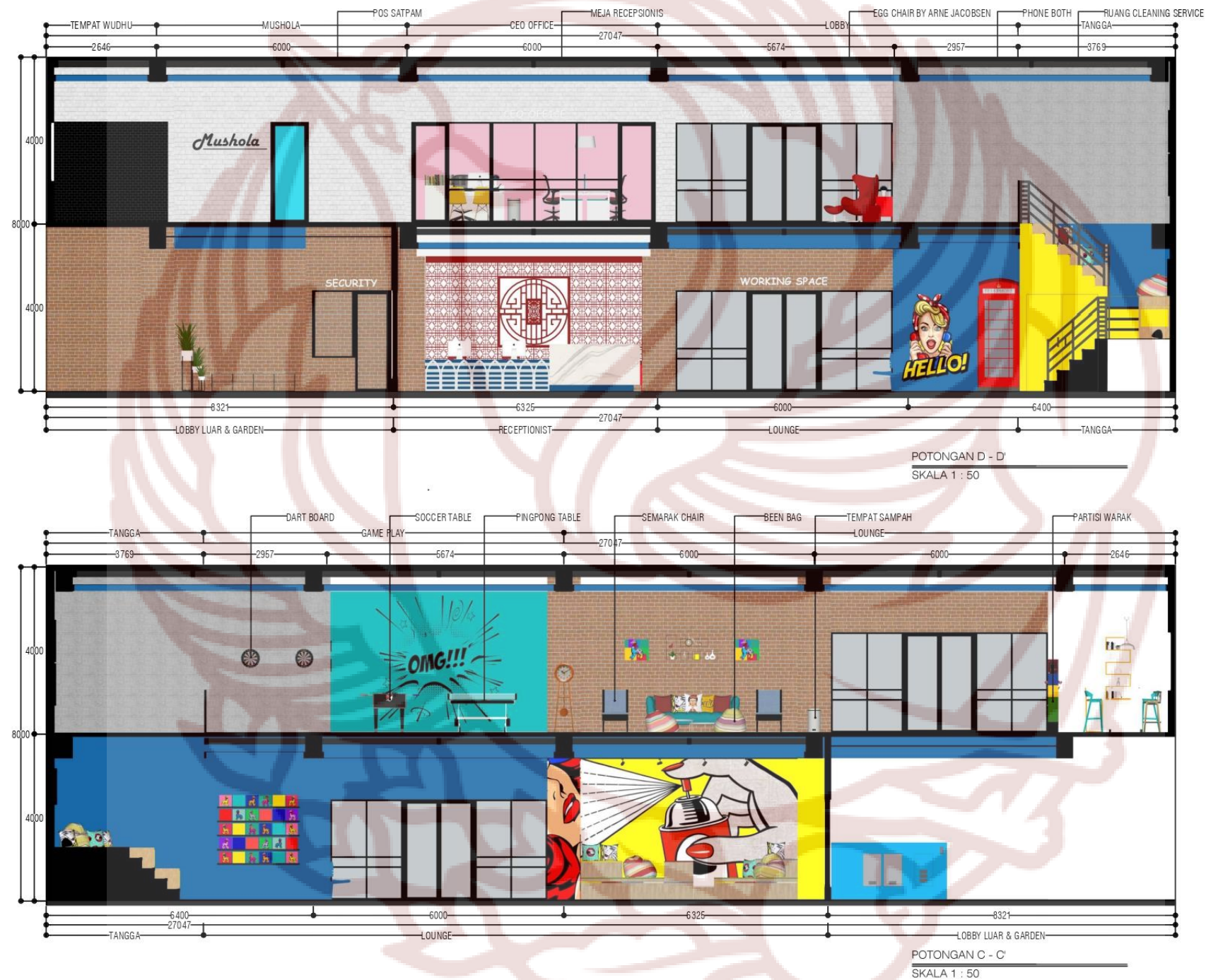


POTONGAN B - B'

SKALA 1 : 50


	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	POTONGAN A - A' & B - B' COWORKING SPACE	1 : 150	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



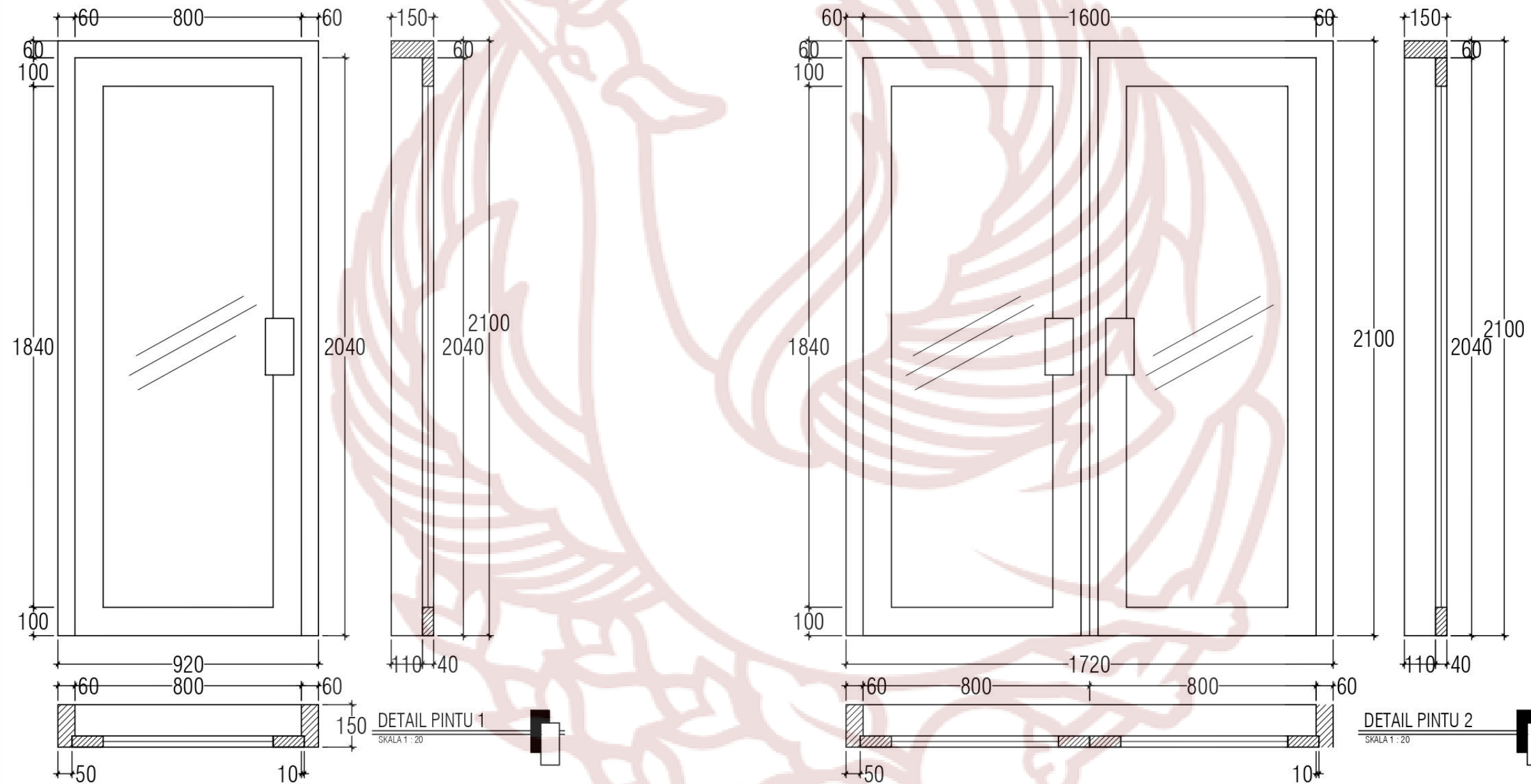



	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	POTONGAN C - C' & D - D' COWORKING SPACE	1 : 150	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		

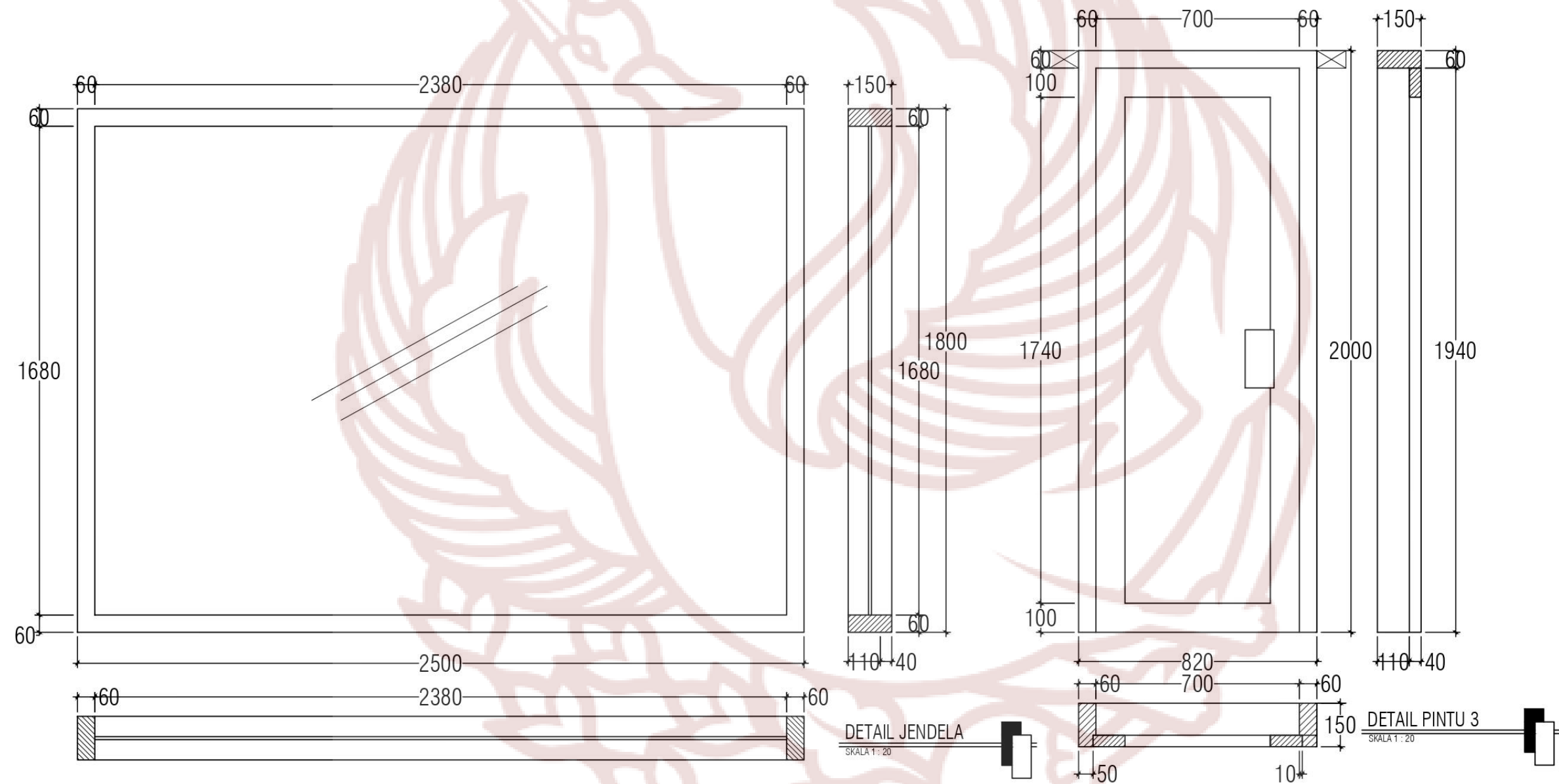



	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	POTONGAN E - E' & F - F' COWORKING SPACE	1 : 150	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



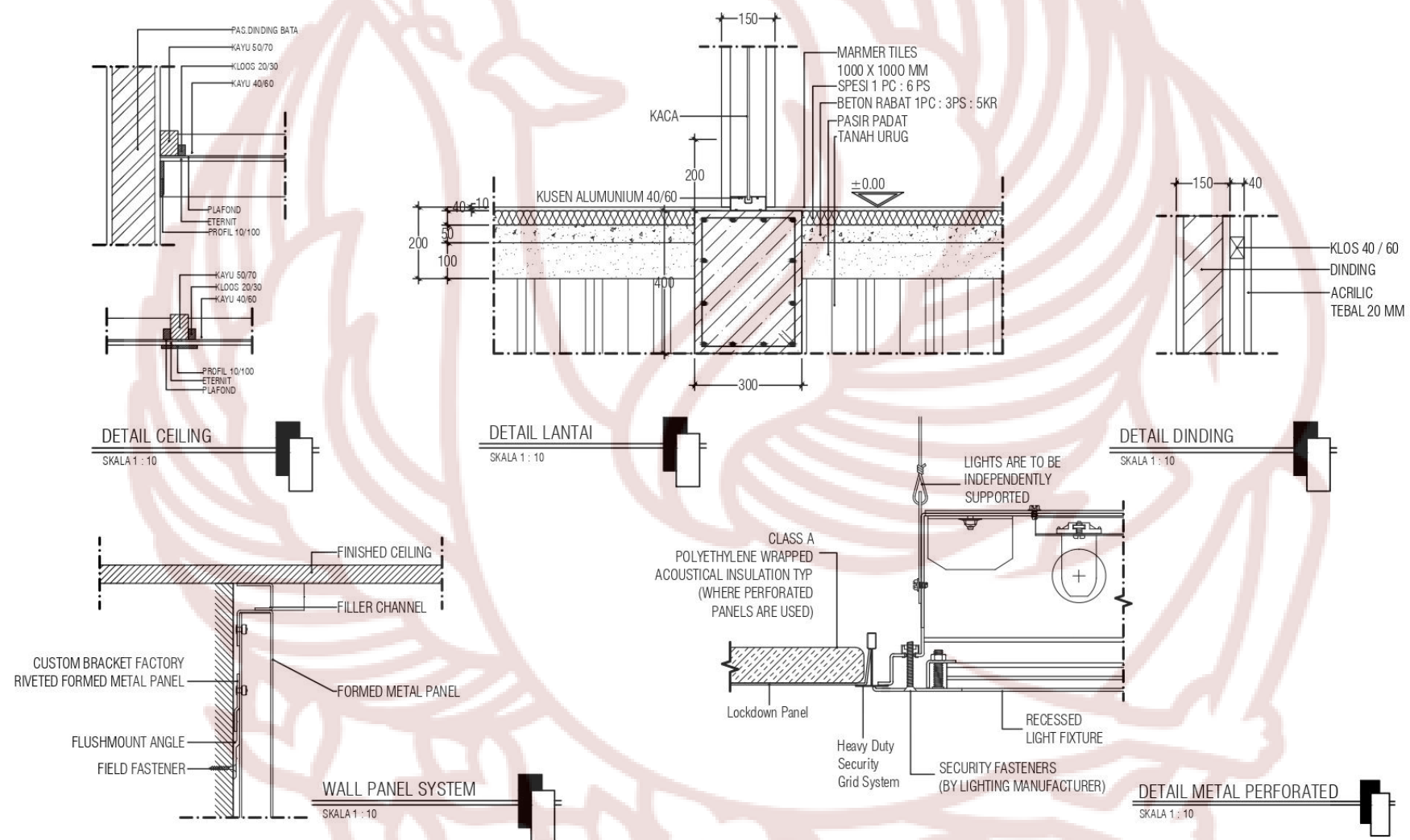



	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DETAIL MILLWORK COWORKING SPACE	1 : 20	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		

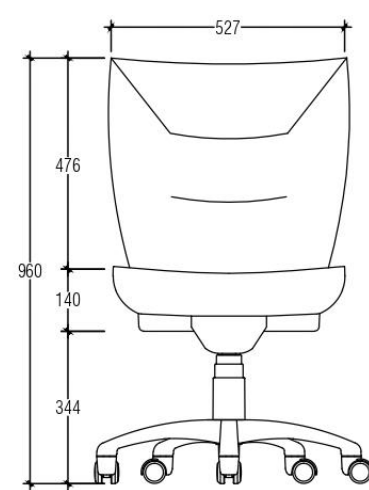


	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DETAIL MILLWORK COWORKING SPACE	1 : 20	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		

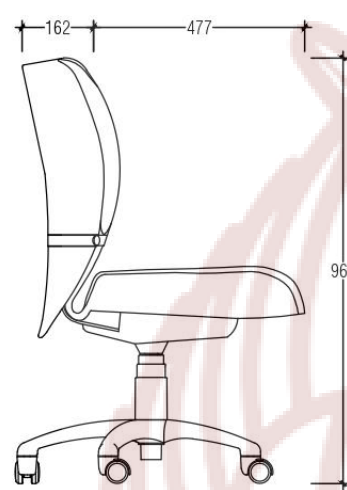




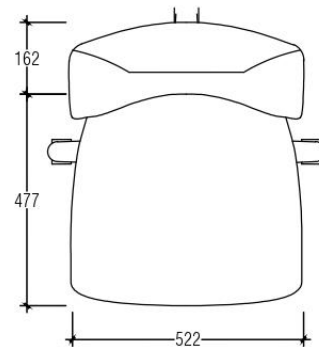
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	DETAIL KONSTRUKSI COWORKING SPACE	1 : 10	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



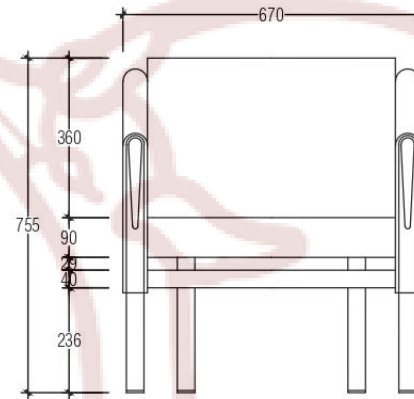
TAMPAK DEPAN



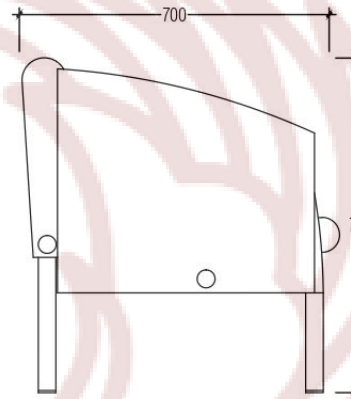
TAMPAK SAMPING



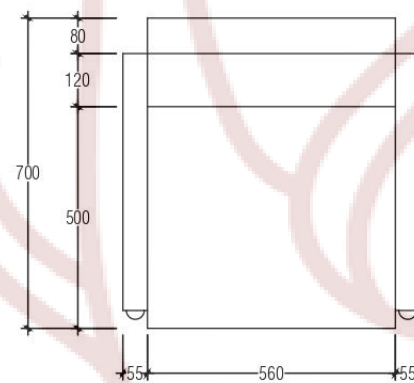
TAMPAK ATAS



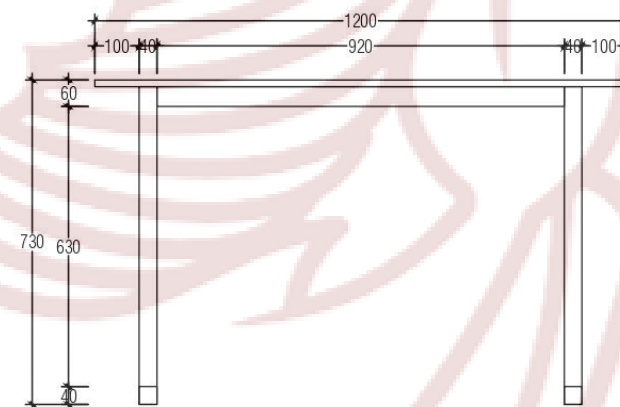
TAMPAK DEPAN



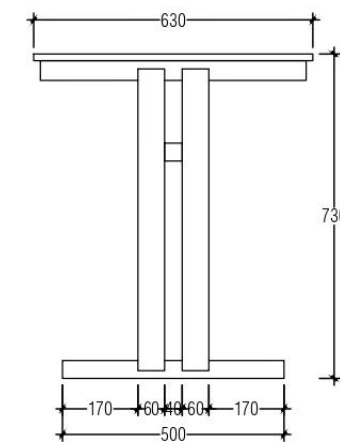
TAMPAK SAMPING



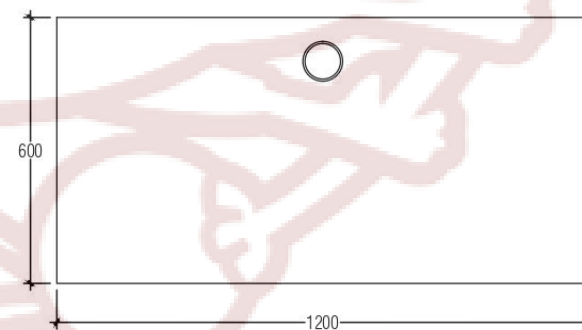
TAMPAK ATAS




TAMPAK DEPAN

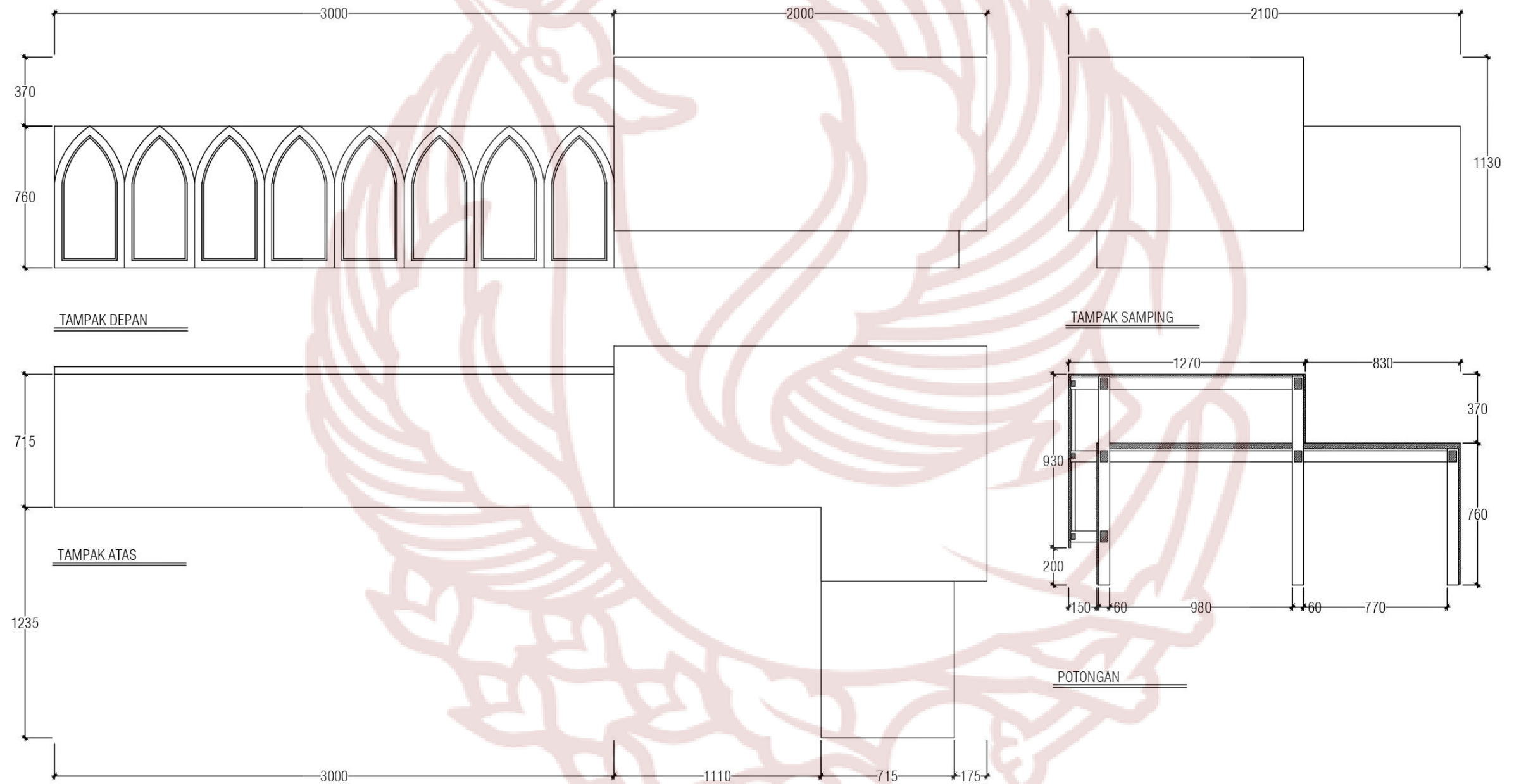



TAMPAK SAMPING



TAMPAK ATAS

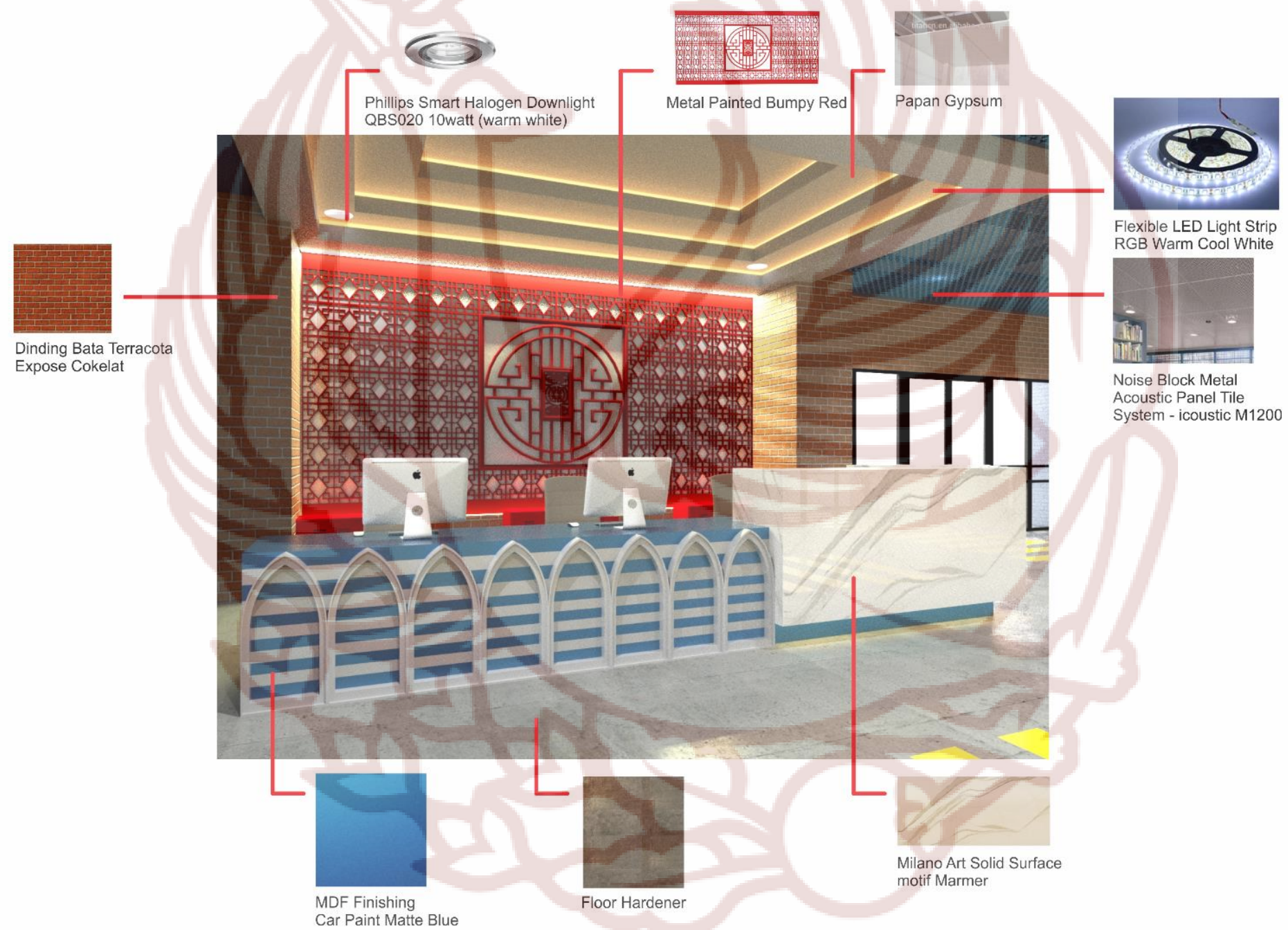
	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	MEBEL PILIHAN COWORKING SPACE	1 : 20	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		



	PRODI DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI RUPA INDONESIA SURAKARTA 2019	TUGAS AKHIR	PERANCANGAN INTERIOR COWORKING SPACE DENGAN GAYA POP ART DI SEMARANG	NAMA MAHASISWA / NIM	JUDUL GAMBAR	SKALA	DOSEN PEMBIMBING	NILAI	PARAF
				KARTIKA IMANTARI NIM. 15150119	MEBEL PILIHAN COWORKING SPACE	1 : 30	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn. NIP. 197209202005011001		

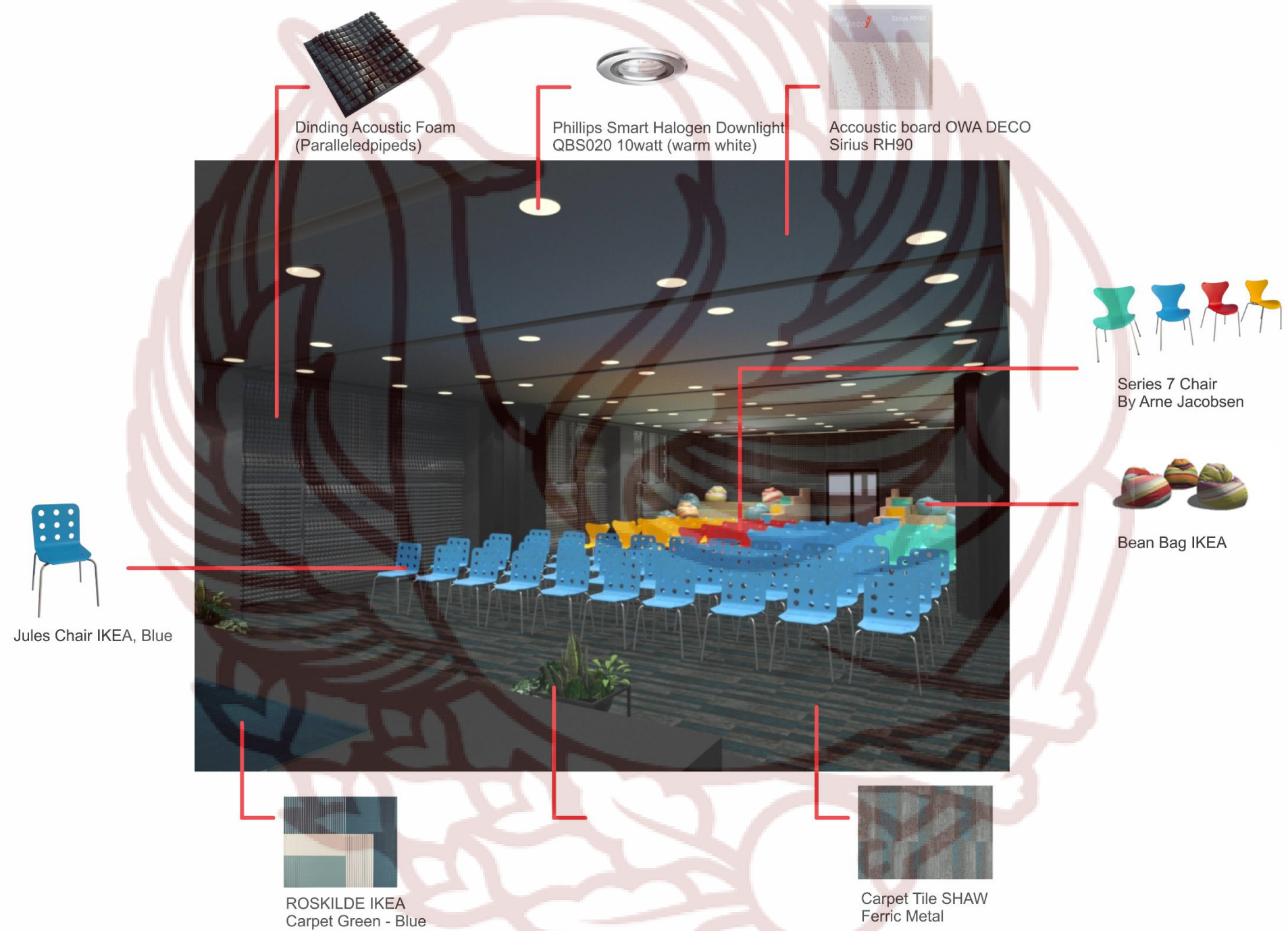


## A. Skema Bahan dan Warna



RECEPTIONIST COWORKING SPACE





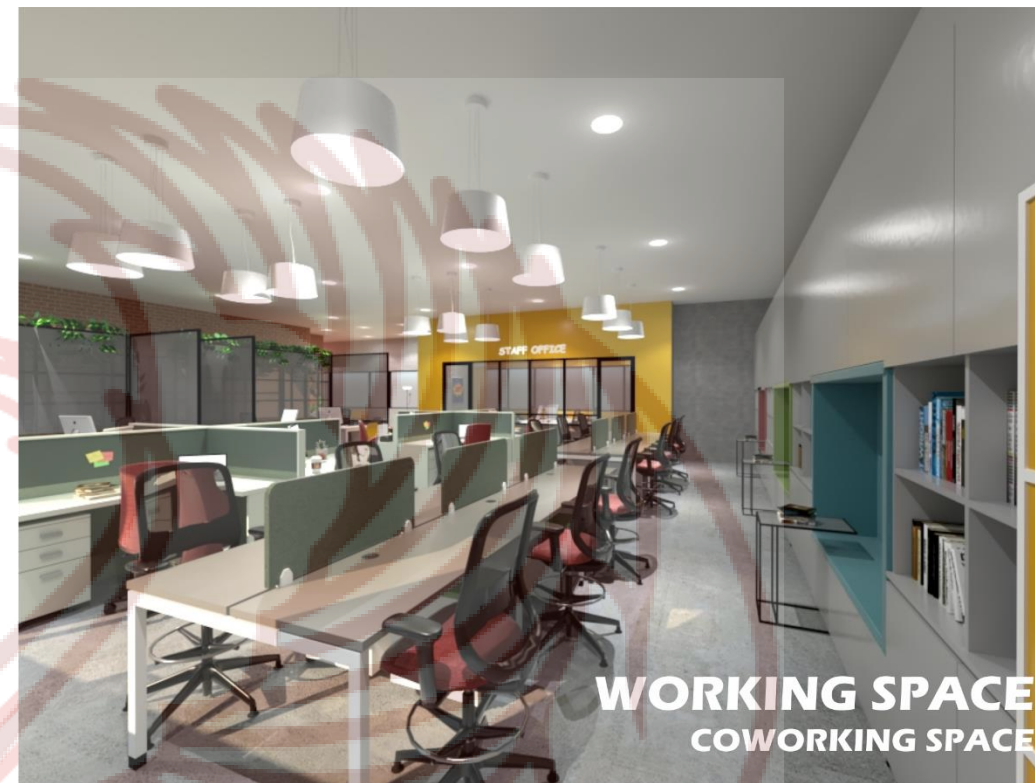
## AUDITORIUM COWORKING SPACE



B. Perspektif











**MEETING ROOM**  
COWORKING SPACE



**PRIVAT OFFICE**  
COWORKING SPACE



**AUDITORIUM**  
COWORKING SPACE



**AUDITORIUM**  
COWORKING SPACE



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perancangan *Coworking Space* di Semarang adalah upaya untuk memfasilitasi perusahaan kecil yang belum memiliki kantor tetap, para *startup*, *freelancer*, dan pelajar juga dapat menggunakan tempat tersebut. Semakin berkembangnya pekerjaan melalui media *digital platform* dan sebagai perintis usaha baru dengan biaya yang belum tinggi maka dibutuhkan tempat untuk mewadahi jalannya kegiatan – kegiatan tersebut. Tempat yang nyaman, aman, dan mampu mengakomodasi kebutuhan pekerja kreatif menjadi tuntutan, salah satu bentuk fasilitas yang mulai banyak dikembangkan dan diminati adalah *coworking space*.

Perancangan *Coworking Space* di Semarang menggunakan pendekatan fungsi, ergonomi, estetis, dan warna. Pendekatan-pendekatan tersebut dimaksudkan agar desain yang dicapai merupakan desain yang tidak hanya estetis dan nyaman, namun juga berfungsi dengan maksimal sehingga dapat mempermudah manusia saat beraktifitas di dalamnya. Pendekatan ergonomi berkaitan dengan keamanan dan kenyamanan pengguna.

Perancangan *coworking space* mengangkat gaya *pop art design* dan bertemakan ikon budaya Semarang yaitu *Warak Ngendog*. Pemilihan gaya *pop art* yang dipadukan dengan tema *Warak Ngendog* merupakan perpaduan yang cocok karena ikon *Warak Ngendog* identik dengan warna – warna yang mencolok seperti

halnya warna yang dipakai pada gaya *pop art*. Penerapan gaya dan tema tersebut pada interior *coworking space* juga sangat cocok karena ciri khas warna pada keduanya akan membuat asik desain ruangan serta dapat menimbulkan kesan – kesan tersendiri seperti menambah semangat dalam bekerja.

Perancangan desain interior *coworking space* menjadi hal yang sangat penting untuk dapat mewadahi para pekerja di dunia industri kreatif masa kini. Desain yang menarik, kekinian, dengan warna yang atraktif dan penerapan tema budaya lokal di dalamnya sangat cocok diterapkan dalam desain *coworking space* tersebut. Segala hal yang berkaitan dengan aspek psikologi desain sangat penting untuk diperhatikan agar dapat memberikan manfaat yang besar bagi pengguna di dalamnya. Dengan adanya konsep *coworking space* yang menarik diharapkan dapat membantu meningkatkan produktifitas pekerja pada wilayah tersebut.

Adapun objek garap desain perancangan tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Lobby* sebagai sarana informasi bagi pengunjung.
2. *Lounge* sebagai tempat bersantai, menunggu, berdiskusi maupun istirahat.
3. *Working Space* sebagai tempat pekerja melakukan aktifitas kreatifnya.
4. *Maker Space* sebagai tempat praktek atau *workshop* untuk pengguna *coworking space*.
5. *Meeting room* sebagai tempat melaksanakan diskusi / rapat untuk pengguna maupun *staff*.
6. *Auditorium* sebagai tempat pelaksanaan seminar, *workshop*, *talk show*, maupun acara - acara penting lainnya.
7. Area servis yang meliputi *pantry*, toilet, dan mushola.

## **B. Saran**

Coworking Space Semarang dirancang sebagai wadah bagi perusahaan kecil yang belum memiliki kantor tetap, para *startup*, *freelancer*, dan pelajar. Selain itu, Coworking Space juga memfasilitasi pengunjung yang ingin mengadakan atau mengikuti *workshop*, seminar, *talkshow* ataupun acara – acara penting lainnya yang diadakan di *Coworking Space Semarang*.

Terkait dengan perancangan ketika direalisasikan, berikut beberapa saran yang harus dipertimbangkan :

### **1. Bagi Pemerintah**

Coworking Space adalah salah satu fasilitas penunjang yang ada di Kota Semarang. Pemerintah Kota Semarang harus lebih aktif dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi pekerja *startup*, *freelancer*, maupun pekerja industri kreatif lainnya. Semakin baik fasilitas yang ada di coworking space dan didukung dengan aspek lainnya termasuk gencar melakukan promosi, tentunya akan memberikan dampak positif bagi kelangsungan pekerja *startup*, *freelancer* maupun pekerja industri kreatif yang ada di Kota Semarang.

### **2. Bagi Pengelola**

Memulai, mempertahankan, dan mengembangkan potensi yang ada karena dapat menjadi karakteristik suatu fasilitas publik yang diminati.

### **3. Bagi Masyarakat**

Memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran dan memperluas jaringan kerja, untuk meningkatkan kinerja serta produktifitas kerja.





## DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Daerah Kota Semarang. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang. Tahun 2011 - 2031.

Ford Carin T. 2001. *Andy Warhol: Pioneer of Pop Art*. New Jersey: Enslow Publishers.

Sipperley Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.

Supramono. 2007. *Tesis Makna Warak Ngendog dalam Tradisi Ritual Dugderan di Kota Semarang*. Semarang : UNNES.

Panero Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* oleh Julius Panero dan Mrtin Zelnik; penerjemah Djoeliana Kurniawan. Cetak 1. Jakarta : Erlangga.

Sutarno NS. 2006. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto.

Chiara De Joseph, Julius Panero, Martin Zelnik. 1992. *Time Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. International Edition. Singapore: McGraw-Hill, Inc.

Endy Marlina. 2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.

Tarwaka, Solichul HA. Bakri, Lilik Sudiajeng. 2004. *Ergonomi untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas Ed 1*.Cet 1 — UNIBA PRESS. Surakarta.

Sunarmi. 2014. *Ergonomi dan Aplikasinya pada Interior*. Surakarta : Institut Seni Indonesia Surakarta.

Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Joko Budiwiyanto. 2012. *Bahan Ajar Desain Interior I*. Surakarta : Institut Seni Indonesia Surakarta.

Sunarmi. 2007. *Interior Publik, Buku Ajar Desain Interior III : Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa*. Surakarta : ISI Surakarta.

Ergin Dugyu. 2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. Italy.

Robbins, Stephen P., Judge, Timothy A. 2008. *Perilaku Organisasi Buku 2*. Jakarta: Salemba Empat.

Hadiman, Hartanti. 2015. *Seminar Tugas Akhir Pemahaman Tentang Coworking Space*. Denpasar.

Dwi Retno Sri Ambarwati. 2017. *Mata Kuliah Desain Interior*. Yogyakarta : UNY.

Francis D.K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.

J. Pamudji Suptandar. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.

### *Research*

Fitri. 2015. *Gambaran Umum Kota Semarang*, (Online), ([eprints.undip.ac.id/61256/3/BAB\\_II.pdf](http://eprints.undip.ac.id/61256/3/BAB_II.pdf)), diakses pada 3 Mei 2019, 12.30 WIB.

Anindiya Kusumaputri, *Impala Space*, (Online), (<https://www.youtube.com/watch?v=h5IVenebotM&t=1s>), 17 Desember 2017, diakses pada 6 Maret 2019, 14.20 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan\\_rintisan](https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan_rintisan), diakses pada 19 Agustus 2019, 22.10 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Tenaga\\_lepas](https://id.wikipedia.org/wiki/Tenaga_lepas), diakses pada 19 Agustus 2019, 22.22 WIB.

Raka Radhitia Oktavianto, Sekilas Warak Ngendog, [www.multiactcreative.com](http://www.multiactcreative.com), diakses pada 02 Mei 2018.

Coworking Space, Konsep Ruang Kerja Khas Milenial, (Online), (<http://www.lupadaratan.com/2017/09/co-working-konsep-ruang-kerjakhas.html>), diakses pada 01 Mei 18, 15.00 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor\\_virtual](https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor_virtual), diakses pada 19 Agustus 2019, 22.37 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art), diakses pada tanggal 04-05-2019, 21:22 WIB.

*Small Design Ideas*. <https://www.smalldesignideas.com/pop-art-interior-design-style.html>, diakses pada Jumat 16 Agustus 2019, 14.00 WIB.

Pengertian Lobby, [arti-definisi-pengertian.info/pengertian-lobi-lobby-inggris/](http://arti-definisi-pengertian.info/pengertian-lobi-lobby-inggris/), diakses pada 02 Mei 18, 14.00 WIB.

<http://popartuntar14.blogspot.com/2016/03/pop-art.html>, tanggal 04-05-2019, 21:39.

<http://mavemagz.com/pop-art-desain-populer-yang-penuh-perjalanan.html>, diakses pada 04 Mei 2019, 21:33 WIB.

*Small Design Ideas*. <https://www.smalldesignideas.com/pop-art-interior-design-style.html>, diakses pada Jumat 16 Agustus 2019, 22.00 WIB.

Titania Fadillah. 2014. *Pemrograman Model Kurtz*. (Online).(  
[https://prezi.com/ nt3cijus65su/siapa-john-kurtz/](https://prezi.com/nt3cijus65su/siapa-john-kurtz/) ), diakses pada 14 Mei 2019,  
13.00 WIB.

Foertsch Carsten. Published 2012-01-09. *Coworking Forecast* 2012.  
[http://www. deskmag.com/en/coworking-spaces-forecast-2012](http://www.deskmag.com/en/coworking-spaces-forecast-2012), diakses pada 04-  
10-2018, 10.20 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pejabat\\_Eksekutif\\_Tertinggi](https://id.wikipedia.org/wiki/Pejabat_Eksekutif_Tertinggi), diakses pada 3  
Juni 2019, pukul 16.45 WIB.

<https://www.betterteam.com/communications-manager-job-description>,  
diakses pada 3 Juni 2019, pukul 17.10 WIB.

<https://www.pahlevi.net/tugas-manajer-operasional/> , diakses pada 3 Juni  
2019, pukul 17.25 WIB.

<https://www.betterteam.com/communications-manager-job-description> ,  
diakses pada 3 Juni 2019, pukul 17.10 WIB.

[staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf).  
Hlm. 25, diakses pada 20 Agustus 2019, 17:20 WIB.

[staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf). Hal  
31, diakses pada 20 Agustus 2019, 17:20 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art) , diakses pada tanggal 04 Mei 2019,  
21:22.

[https://docplayer.info/39486496-Bab-ii-tinjauan-pustaka-201aksesibilitas-  
adalah-konsep-yang-luas-dan-fleksibel-kevin-lynch.html](https://docplayer.info/39486496-Bab-ii-tinjauan-pustaka-201aksesibilitas-adalah-konsep-yang-luas-dan-fleksibel-kevin-lynch.html) , diakses pada 3 Juli  
2018,14:05 WIB.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Angin> , diakses pada 24 Juli 2019 pukul 21.20  
WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Semarang](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Semarang) , diakses pada 24 Juli 2019  
pukul 21.40 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Fungsi\\_dan\\_tugas\\_manajemen\\_keuangan](https://id.wikipedia.org/wiki/Fungsi_dan_tugas_manajemen_keuangan),  
diakses pada 21 Agustus 2019, 08:58 WIB.



<http://pengertianmanagement.blogspot.com/2014/08/pengertian-eventmanagement.html>, diakses pada 3 Juni 2019, pukul 18.00 WIB.

<https://work.chron.com/role-specialist-1922.html> , diakses pada 4 Juni 2019, pukul 14.00 WIB.

<https://id.wiktionary.org/wiki/resepsionis> , diakses pada 17 Agustus 2019, pukul 22.18 WIB.

<https://kbbi.web.id/staf>, diakses pada 4 Juni 2019, pukul 14.05 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://id.wikipedia.org/wiki/Pop_art) , diakses pada tanggal 04 Mei 2019, 21:22 WIB.

<http://popartuntar14.blogspot.com/2016/03/pop-art.html> , tanggal 04 Mei 2019, 21:39.

<http://mavemagz.com/pop-art-desain-populer-yang-penuh-perjalanan.html> , tanggal 04 Agustus 2019, 21:33 WIB.

